

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA INTERDISCIPLINAR DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS HUMANAS



**MITO DO HERÓI NOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO (RPG)**

FLORIANÓPOLIS  
2006

**CARLOS AUGUSTO SERBENA**

**O MITO DO HERÓI NOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO (RPG)**

**Tese apresentada como requisito parcial à  
obtenção do grau de Doutor em Ciências  
Humanas, Programa Interdisciplinar de  
Pós-Graduação Ciências Humanas, Centro  
de Filosofia e Ciências Humanas- UFSC.**

**Orientador: Prof. Dr. Rafael Raffaelli  
Co-orientador: Prof. Dr. Hector R. Leis**

**FLORIANÓPOLIS  
2006**



Universidade Federal de Santa Catarina  
Centro de Filosofia e Ciências Humanas  
Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas/Doutorado

## “O MITO DO HERÓI NOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO (RPG)”

Por  
Carlos Augusto Serberna

Orientador Prof. Dr. Rafael Raffaelli  
Co-orientador Prof. Dr. Héctor Ricardo Leis

Esta tese foi submetida ao processo de avaliação pela Banca Examinadora para obtenção do título de *Doutor em Ciências Humanas* e aprovada em sua forma final no dia 24 de março de 2006, atendendo as normas da legislação vigente do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas/Doutorado.

C. R. I

Profa. Dra. Carmen Sílvia Rial – Coordenadora do Programa

### Banca Examinadora:

Prof. Dr. Rafael Raffaelli (orientador e presidente)

Profa. Dra. Maria Virginia F.C. Grassi

Prof. Dr. Antonio Carlos Vargas Sant'Anna

Prof. Dr. Selvino José Assmann

Prof. Dr. Sérgio Scotti

Agradeço especialmente a Fabiane, minha esposa e companheira de todas as horas e em a qual nada teria sentido; a meus pais e familiares; ao meu orientador Prof. Rafael Raffaelli pelo acompanhamento, a todos os professores do DICH pelo aprendizado possibilitado, aos praticantes de RPG de Curitiba, especialmente ao narrador que compartilhando comigo sua experiência e jogo e de vida permitiram a realização deste trabalho.



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>2. O HERÓI TRÁGICO.....</b>	<b>10</b>
2.1. A TRAGÉDIA GREGA E O ESPÍRITO SOCRÁTICO .....	21
2.2. ULISSES COMO HERÓI DO ESCLARECIMENTO .....	26
<b>3. MITO DO HERÓI E AS TEORIAS DO IMAGINÁRIO.....</b>	<b>33</b>
3.1. IMAGEM, IMAGINAÇÃO E IMAGINÁRIO .....	33
3.2. A PSICOLOGIA ANALÍTICA DE C. G. JUNG.....	40
3.3. A JORNADA DO HERÓI.....	70
3.4. MITO DO HERÓI E A QUESTÃO DO SIGNIFICADO.....	82
3.5. A QUESTÃO DA INTERPRETAÇÃO DOS SÍMBOLOS.....	84
<b>4. HERÓI, MODERNIDADE E INDÚSTRIA CULTURAL .....</b>	<b>90</b>
4.1. MODERNIDADE E INCERTEZAS SOBRE O SUJEITO .....	90
4.2. O HERÓI NA INDÚSTRIA CULTURAL .....	97
4.3. O SIGNIFICADO CULTURAL DO JOGO .....	110
<b>5. JOGOS DE REPRESENTAÇÃO OU RPG.....</b>	<b>119</b>
5.1. DESCRIÇÃO DO RPG .....	119
5.2. JOGADORES E O GRUPO .....	123
5.3. PERSONAGENS: CRIAÇÃO E INTERPRETAÇÃO .....	124
5.4. ELEMENTOS DO RPG .....	129
5.5. PRECURSORES DOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO.....	135
5.6. O INÍCIO: DUNGEONS&DRAGONS .....	136
5.7. CONSOLIDAÇÃO E MUDANÇAS NO MERCADO .....	137
5.8. RPG E A INFORMÁTICA .....	143
5.9. QUESTIONAMENTOS AO RPG .....	146
5.10. RPG NO BRASIL .....	149
<b>6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>153</b>
6.1. A ANÁLISE SIMBÓLICA: MÉTODO DA AMPLIFICAÇÃO .....	153
6.2. PROCEDIMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DOS DADOS .....	155
<b>7. O MITO DO HERÓI NO RPG .....</b>	<b>159</b>
7.1. CONSTRUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM .....	159
7.2. A DUALIDADE DO HERÓI.....	173
7.3. SISTEMA D&D: O HERÓI SOLAR.....	177
7.4. STORY TELLER OU VAMPIRO: HERÓI LUNAR.....	180
7.5. A JORNADA DO HERÓI.....	191
<b>8. SIGNIFICADO CULTURAL DO RPG .....</b>	<b>205</b>
8.1. ELEMENTOS RITUAIS NO RPG .....	205
8.2. RPG E OS RITOS DE PASSAGEM.....	216
<b>9. HYBRIS DO HERÓI: A MORTE NO RENASCIMENTO .....</b>	<b>224</b>

<b>10. O INDIVÍDUO E O RPG: UMA AVENTURA INTERIOR.....</b>	<b>237</b>
10.1. DESCRIÇÃO DO CASO .....	239
10.2. INÍCIO DA JORNADA: O MUNDO EM DESEQUILÍBRIO.....	242
10.3. PERSONAGENS: HERÓIS E VILÃO .....	246
10.4. A JORNADA: A BUSCA DA TRANSFORMAÇÃO.....	248
10.5. FINAL: EQUILÍBRIO E TRANSFORMAÇÃO .....	255
<b>11. CONCLUSÃO.....</b>	<b>259</b>
<b>12. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>273</b>
<b>13. ANEXOS .....</b>	<b>288</b>

Anexo 1 - Planilha de Personagem

Anexo 2 – Questionário sobre o RPG

Anexo 3 – Categorias de codificação

Anexo 4 – Aplicação do questionário e caracterização dos jogadores

Anexo 5 – Entrevistas com praticantes de RPG

Anexo 6 – Entrevista com participantes da aventura

Anexo 7 – Opinião do Pastor internauta

Anexo 8 – A história de Walter Wallace e seus Filhos

## TABELAS

Tabela 1. Motivos de escolha dos personagens.....	169
Tabela 2. Personagem preferido .....	170
Tabela 3. Sistema de jogo preferido .....	173
Tabela 4. Jogar RPG modifica ou desenvolve alguma característica pessoal? .....	197
Tabela 5. Importância do RPG .....	198
Tabela 7. Motivos para jogar RPG .....	212
Tabela 8. O que o RPG lhe possibilita fazer.....	215
Tabela 9. O que atrai você no RPG? .....	225

## ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1. Esquema dos níveis da psique .....	41
Ilustração 2. Esquema dos elementos estruturais da psique .....	68
Ilustração 3. Mesa de RPG de <i>card</i> ou cartas.....	119
Ilustração 4. Mesa de RPG de <i>Dungeons D&amp;D</i> .....	120
Ilustração 5. Caracterização de personagens do <i>story teller</i> Vampiro .....	121
Ilustração 6. Monstros do D&D: Bugbear e Belker .....	130
Ilustração 7. Modelo de cenário de sistema <i>dungeons</i> .....	133
Ilustração 8. Galactus- personagem de quadrinhos em RPG.....	139
Ilustração 9. Mestre Yoda de “Guerra nas Estrelas” em miniatura para RPG .....	140
Ilustração 10. XII Encontro Internacional de RPG 2004/ SP .....	150
Ilustração 11. Capa de suplemento de D&D .....	178
Ilustração 12. Figura de personagens de Vampiro .....	183
Ilustração 13. Grupo RPG simulando luta de “Guerra nas Estrelas” .....	210
Ilustração 14. Esquema da aventura .....	241

## RESUMO

O jogo de representação (RPG) é um jogo de imaginação regido por regras onde uma pessoa (o mestre) gerencia um mundo imaginário, no qual os outros jogadores interpretam diversos personagens que interagem entre si e com os personagens do mestre, desenvolvendo histórias e possibilitando aos participantes serem “heróis” e viverem aventuras fantásticas em grupo e por meio da imaginação. Devido a isso, o herói no RPG relaciona-se com o mito de Dioniso e elementos da visão trágica do mundo, mas o jogo possui um lado sombrio no excesso da sua prática e patologias decorrentes. Normalmente, o RPG se insere ou na polêmica sobre a violência provocada pela televisão e pelos videogames ou como ferramenta pedagógica, mas não é abordado o seu significado para os jogadores. Assim, a partir da Psicologia Analítica e da teoria do Imaginário, o objetivo desse trabalho foi realizar uma análise simbólica da vivência do mito do herói pelos praticantes de RPG de Curitiba. Para isso foi feita entre 2003 e 2005 a aplicação de um questionário (n=71), entrevistados jogadores (n=14) com longa prática e analisada uma aventura completa de RPG. No jogo, há a vivência do mito do herói pelo jogador, com a aventura dos personagens seguindo o padrão arquetípico da jornada heróica separação-iniciação-retorno, na qual o herói ou personagem de RPG representaria a consciência do próprio jogador. Na figura do herói, o jogador projetaria o que é, o que gostaria de ser e poderia adquirir uma percepção de suas próprias características por meio da interação com os membros do grupo e da interpretação do personagem. Isso é possível porque o RPG resgata aspectos lúdicos, já que possui elementos de rituais de iniciação. No jogo, emerge em forma de fantasia o que era reprimido pelo indivíduo e pela sociedade. Ele representa também o aspecto de busca de transformação ou transcendência do sujeito que na sociedade contemporânea ocorre também por meio dos produtos da indústria cultural.

**Palavras-chave:** mito do herói, imaginário, arquétipo, jogos de representação, indústria cultural.



## ABSTRACT

The role playing games (RPG) are imagination games governed by rules where a person (the master) manages a imaginary world and the other players interpret several characters that interact with each other and with the character of the master, developing stories and allowing the players to be “heroes” and to live fantastic adventures with the group by using the imagination. Because of this, the RPG hero is related with the Dioniso’s myth and the elements of a tragic view of the world, but the game has a dark side related to the excessive playing and the consequent pathologies. Normally, RPG inserts itself either in the violence of television and videogames or as an educational tool, but its meaning for the players is not investigated. Therefore, the objective of this work was to analyze symbolically based in the Analitical Psychology and Imaginary Theory, the experience of the hero myth by the RPG players of Curitiba. For this purpose, from 2003 to 2005, a questionnaire (n = 71) was applied by interviewing players (n = 14) with a lot of RPG practice and a complete RPG adventure was analyzed. In the game, there is the experience of the hero myth by the player, with the characters adventure following the archetypal pattern of the separation-initiation-return heroic quest, in which the hero or RPG character would represent the self awareness of the player. In the hero image, the player would project what he is, what he would like to be and what he could acquire a perception of his own characteristics by the interaction with other members of the group and with the character’s interpretation. This is possible because the RPG rescues playful aspects as it has elements of initiation’s rituals. During the play, emerges in form of fantasy what is repressed by the individual and by the society. The game also represents the quest for transformation or transcendence of the player than in the contemporary society, also happens by the products of the cultural industry.

**Key-words:** hero myth, imaginary, archetype, role playing games, cultural industry.

## 1. INTRODUÇÃO

Em maio de 2004, a cidade de São Paulo sediou o segundo maior evento de *cards* e de *Role Playing Game* (RPG) do mundo, com uma estimativa de participação de 20.000 pessoas, inclusive de outras cidades e estados. Muitos chegaram vestindo fantasias de seus personagens preferidos tais como super-heróis, guerreiros interestelares, cavaleiros medievais, elfos, fadas, vampiros e outros tantos da literatura dos quadrinhos, da ficção científica e fantástica. Entretanto, dependendo da opinião de algumas autoridades como promotores públicos, pessoas comuns e religiosos, eventos como este deveriam ser proibidos, pois o RPG estaria diretamente ligado com a incitação da violência, crime e satanismo.

O RPG é um jogo de representação, onde os participantes montam seus personagens, imaginam um mundo e interpretam estes personagens construindo uma história de forma interativa, mas um participante, denominado de mestre ou narrador, dirige a história controlando os diálogos, as cenas e os desafios que podem durar algumas horas ou ter muitas sessões. Estas têm duração de algumas horas e ocorrem com frequência semanal ao longo de meses, ou até mesmo de anos, dependendo dos jogadores e da história, gerando um grande envolvimento dos participantes com o jogo e seus personagens (Cassaro, 2005).

A polêmica sobre o RPG apareceu com grande repercussão na mídia devido ao assassinato de uma estudante de 18 anos, em Ouro Preto, no dia 14 de outubro de 2001. Segundo a polícia, aparentemente, ela jogava RPG no sistema *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), que consiste em um universo de fantasia medieval com cavaleiros, castelos, feiticeiros, dragões e outros seres fantásticos, e, coincidentemente, seu personagem havia morrido no mesmo dia. O seu corpo foi encontrado em cima de um túmulo no cemitério, com as mutilações e sua posição sugerindo que ela foi vítima de um ritual de magia negra inspirado no jogo. O promotor investigou uma possível relação entre o RPG e o crime e, se comprovada, pediria a proibição do jogo no Brasil. A polêmica foi amplificada devido à utilização preconceituosa do caso e à percepção, por determinados grupos religiosos, especialmente os fundamentalistas cristãos, de que o RPG é um instrumento do demônio utilizado para aprisionar as mentes dos jovens e ensinar magia negra a eles.

Como compreender esta dualidade no RPG? De um lado é como se fosse uma festa e um carnaval, ligado ao divertimento, à alegria e à vontade de viver; de outro ligado a algo macabro, patológico e doentio.

O jogo também se insere na polêmica sobre a violência na televisão e nos videogames onde se tem a hipótese de que assistir filmes violentos aumenta a agressividade e, por consequência, a violência, pois existe a suposição de que ele estimularia ainda mais a agressividade do que os filmes ou videogames, devido ao fato de que no RPG os participantes representam personagens tais como bárbaros, como o personagem de filme “Conan: O Bárbaro” (1981/2002), guerreiros, bruxos e duendes e imaginam as cenas de batalhas, lutas, duelos de magia e rituais em grupo. Outro temor é de que os jogadores poderiam confundir a imaginação ou fantasia do jogo com a realidade e, neste sentido, este jogo poderia trazer malefícios à saúde mental dos participantes (Cassaro, 2005).

Os jogos de representação foram pesquisados principalmente a partir desta visão de possível prejuízo para a personalidade ou saúde mental do jogador e de estímulo à violência e agressividade (Ascherman, 1993; Carter & Lester, 1998; DeRenard & Kline, 1990, Rosenthal et al., 1998; Simón, 1997; Simon, 1998). O problema é que a maioria destas pesquisas são experimentais, utilizando-se de questionários, e efetuam estudos de correlação estatística dentro de um modelo positivista de ciência que não permite compreender ou abordar o significado do ato de jogar para o sujeito. Eles também são utilizados como uma ferramenta pedagógica, para estimular a leitura e a aquisição de conteúdos escolares. Por exemplo, pode-se utilizar um jogo de RPG como “O Desafio dos Bandeirantes” (Klimick, Andrade & Ricon, 1994), para ensinar o conteúdo das bandeiras paulistas, pois os participantes reconstroem na imaginação o universo dos bandeirantes e aprendem, de forma lúdica, os conteúdos pedagógicos; também pode ser citado o jogo “A Mansão de Quelícera”, que é utilizado como suporte ao ensino de História da Arte para crianças de 9 a 14 anos (Vargas et al., 2006).

Sendo um jogo de imaginação, as inibições se afrouxam e pode emergir em forma de fantasia o que era reprimido pelo indivíduo e pela sociedade. Este aspecto pode ser representado pela imagem de Dioniso ou Baco, que é o deus de muitos nomes, do vinho, do êxtase, da alegria, da liberação, da catarse e da exuberância. Ele é o iniciador nos mistérios e rege a transformação. Os seus excessos visam exatamente romper as amarras e inibições individuais e sociais para alcançar a divindade. Devido a

isso, a psicologia e a psicanálise ligaram o mito de Dioniso com a ruptura das inibições e repressões do ego, o que possibilitaria a liberação das forças primitivas e obscuras do inconsciente, e com a busca de uma transformação, muitas vezes pelo êxtase e usufruto dos sentidos (Chevalier & Geehrant, 1989). Assim, ele representa o lado sombrio da perda dos limites, do desmembramento, da dissolução da personalidade e da loucura, mas também da busca pela divindade, transformação e transcendência.

A imagem dionisiaca é uma forma de compreender a dualidade entre o aspecto lúdico e prazeroso e a “patologia” presente no RPG, posto que a sociedade ocidental e sua matriz cristã possuem uma desvalorização e negação do corpo, dos afetos e da matéria e, devido a isto, foram reprimidos a fruição do mundo, o lúdico e a potência da imagem. Esses aspectos retornam por meio dos produtos da indústria cultural e geram uma tensão, dentro da qual se insere o RPG, com a posição empirista e racionalista ainda vigente, mas em crise. A sociedade contemporânea marca um retorno das imagens e do que foi reprimido durante muito tempo e isto pode ser descrito metaforicamente pelo reaparecimento do mito de Dioniso. Este mito pode ser visto como uma metáfora da situação atual do imaginário social. Este deus relaciona-se com o prazer, a bebida, as festas, a transformação e a alegria de viver, mas também é o deus dos excessos, dos êxtases e da libertação do irracional. Ele rege o processo psicológico de transformação da personalidade através do regresso ao inconsciente e às fontes primordiais da energia psíquica. Entretanto, se em excesso ou sem algo para limitá-lo, ele manifesta a ambivalência própria do símbolo, que sempre representa a dualidade e os opostos. A libertação psíquica pode resultar em dissolução da personalidade, em expressão primitiva dos impulsos básicos de agressividade e de sexualidade ou ruptura psíquica do ego ao inconsciente gerando confusão entre a fantasia e a realidade.

Entretanto, isso também pode resgatar a dimensão do jogo ou lúdica da existência, lembrar a infância, atualizar o mito do paraíso assemelhando-se a um jogo ou um faz-de-conta, auxiliar na constituição de sua personalidade, podendo ser aproximada a uma reflexão estética e acarretando o retorno das imagens e de uma sensibilidade reprimida e negada pela razão ocidental, sendo estas imagens ligadas ao psiquismo primitivo dentro de cada indivíduo, isto é, às estruturas arquetípicas.

Assim, de forma contraditória, o avanço da tecnologia traz consigo elementos estranhos e primitivos. Na sociedade contemporânea, a mais avançada tecnologia convive com arcaísmos. Isto é representado no filme "Guerra nas Estrelas" (1977/2004), onde dois cavaleiros duelam com espadas de luz dentro de uma

espaçonave. Da mesma forma as tecnologias desenvolvem estruturas industriais de informação e comunicação (EIC) que estimulam, criam e disseminam as imagens construindo uma nova mitologia. O indivíduo está inserido no mundo destas imagens e relaciona-se afetivamente com elas, possuindo a experiência deste universo de ficção.

Na sociedade contemporânea que já foi definida como a “sociedade do espetáculo” (Debord, 1997), pode-se falar de certa forma no retorno da imagem e de sua potência após um esquecimento e repressão da mesma pelo empirismo cientificista. Este conjunto de imagens não é apenas um reflexo das estruturas sociais ou um resíduo das percepções sensoriais, mas é inerente a toda prática humana, possui uma dinâmica própria, faz parte da natureza humana e constitui-se no que denominamos de imaginário. Atualmente sua presença pode ser visível e percebida nos espetáculos, modas, no movimento em torno de celebridades de cinema, televisão e da música, no mundo do lazer, da cultura e do esporte.

Deste modo, os produtos da indústria cultural, entre os quais o RPG, a publicidade e todo o trabalho com a imagem na sociedade contemporânea vêm a ocupar o lugar das mitologias tradicionais. Evidentemente adaptados à sociedade capitalista contemporânea, os seus produtos funcionam simultaneamente como mito e como mercadoria, sujeitos às injunções do imaginário e do mercado. Este processo em relação às estrelas de cinema de Hollywood das décadas de 1910 a 1960, analisado por Morin (1989), relaciona de um modo preciso o arcaísmo dos cultos de ídolos com a modernidade do cinema e toda a sua indústria. Ele mostra que os astros e estrelas de cinema suscitaram um “culto” que pode ser visto como uma espécie de religião e o fato paradoxal é que justamente a vida urbana e burguesa, o desenvolvimento da modernidade com as cidades, a imprensa e a tecnologia tenham possibilitado e alimentado esta forma de mitologia. Interessante notar que neste culto as personalidades da mídia retomam o padrão arquetípico do culto ao herói, sendo este a imagem ou modelo dos ideais desta sociedade.

Deste modo, eles apenas mudaram de forma com “idolatria dos cultos de personalidade, a iconografia publicitária, as mitologias políticas ou filosóficas, vieram tomar curiosamente o posto amplificado das tradicionais, das verdadeiras mitologias” (Durand, 1984: 13) e anunciam o retorno do culto ao herói (Durand, 1995: 25-53), mas agora de um novo modelo de herói. Este novo herói não se apresenta de uma forma única, como senhor de suas vontades e do seu mundo, mas sujeito à transformação e ao destino, com imagem semelhante a Dioniso.

A participação do sujeito nas imagens da indústria cultural pelo consumo destas, isto é, pela identificação do consumidor com os heróis da mídia, acaba por ser um dos modos de constituição da identidade, de integração e de desenvolvimento psíquico. Ao imitar os seus heróis, os sujeitos vivenciam a jornada do herói sob a forma simbólica. Isto é importante porque o papel do herói é, além de servir de modelo para a sociedade, pode trazer um tesouro que representa uma ligação com os deuses ou forças transcendentais, o que para o indivíduo significa uma possibilidade de construir um significado para a sua existência.

Este processo parece ser extremamente intenso na adolescência, onde ocorre a construção da identidade individual e a passagem do mundo da infância para o mundo adulto. Dadas as dificuldades de inserção do jovem no mundo adulto, não é surpresa que os adolescentes formem grupos, gangues e construam modos de viver, de ser, imagens e totens diferentes e particulares em suas pequenas coletividades e que considerem a sua existência semelhante a um jogo, elejam ídolos e heróis, identifiquem-se com eles e tentem imitá-los.

O herói é uma das principais figuras do imaginário, representando no plano social os valores e ideais da sociedade e, no plano individual, um modelo a ser seguido que separa o indivíduo da coletividade. Neste sentido, as aventuras heróicas representam o processo de desenvolvimento psíquico e de constituição da identidade ou personalidade. Considerando que as figuras e personagens “heróicos” da mídia, como histórias em quadrinhos e cinema, substituíram as mitologias tradicionais, eles podem assumir esta função social e psíquica do herói. Isto ocorre através da participação do indivíduo em grupos que se identificam e vivenciam estes personagens tais como nos jogos de representação ou RPG.

Ele é um fenômeno interessante que ocorre na articulação entre a indústria cultural, as novas formas de sociabilidade dos jovens e da imaginação, criatividade e autonomia destes jovens em suas atividades de lazer. O RPG inicia-se na década de 1960, quando os jogos de tabuleiro que simulam batalhas (*war-games*) entraram na moda tornando-se um produto de grande consumo e criando uma forma de sub-cultura. Também nesta época fez grande sucesso o livro de fantasia medieval “O Senhor dos Anéis” (Tolkien, 1954/2002) Alguns grupos reconstruíram o jogo de guerra, tornando-o mais sofisticado. Eles substituíram os exércitos por personagens deste universo fantástico e criaram novas regras e formas interativas de participar e de contar histórias. Os jogadores puderam vivenciar os seus heróis neste novo jogo e viver as

aventuras que antes eram apenas lidas. O novo jogo, denominado de RPG ou jogos de representação, deixou de ser competitivo, tornando-se cooperativo e mais próximo de uma forma de compor e interpretar uma história de forma interativa e coletiva.

Fundamentalmente, ele pode ser considerado como um jogo de imaginação regido por regras, onde uma pessoa (o mestre) gerencia um mundo imaginário, no qual os personagens interagem entre si e com os oponentes (gerenciados pelo mestre) e desenvolvem uma história. Estes personagens são criados e vividos pelos outros jogadores a partir de uma série de regras e atributos podendo-se identificar neles características físicas, habilidades e uma personalidade, sendo para o jogador como interpretar e viver um outro personagem. As interações entre os personagens e o mundo são descritas em um livro de regras e o fator aleatório é inserido utilizando-se dados (por exemplo, o combate é parecido com a guerra no jogo de tabuleiro “WAR”). O jogo pode ser feito apenas no papel ou com marionetes, maquetes ou em uma encenação chamada de *live*.

O RPG ocorre como uma atividade lúdica, onde há participação afetiva do indivíduo no grupo e nas imagens construídas coletivamente; é construída uma história de forma coletiva e interativa. Os participantes constroem personagens, envolvem-se com eles, participam de aventuras, vivenciam de forma lúdica um mundo diferente e fantástico. Nele fazem coisas que não podem fazer ou não são permitidas na vida real, tal como incorporar super-heróis, magos, anões, elfos ou vampiros, isto é, ter uma “vida” com eles e ser o “herói” de sua própria história.

Deste modo, o participante do jogo vivencia ou experimenta em grupo e, por meio de sua imaginação e fantasia, a possibilidade de ser um herói e viver uma aventura fantástica, considerando que o herói é o símbolo do ego em seu desenvolvimento psicológico e um modelo a ser seguido. Isto fica claro na chamada dos livros de aventura de RPG: “Procuram-se aventureiros: participe você também do jogo mais emocionante do planeta!” (AbrilJovem, 2001) e no texto introdutório “se você optou por ser um dos heróis da aventura...” (AbrilJovem, 2001). Este aspecto da experiência ou vivência do herói salienta-se ainda mais pelo fato de muitas aventuras utilizarem-se de personagens e ambientes dos produtos da mídia. Assim, um indivíduo fã do Batman pode “ser” Batman em uma aventura de RPG, bastando para isto adquirir os livros que descrevem os personagens, as regras e os ambientes deste universo ficcional, estudá-los e reunir um grupo para jogar.



Os jogos de representação foram abordados como objeto de pesquisa principalmente a partir de suas possibilidades pedagógicas, como um meio de estímulo à leitura e ao aprendizado, como estímulo ou eliciador da agressividade e se prejudicial à personalidade ou à saúde mental do jogador, não abordando a sua possibilidade como elemento significativo e representativo de uma das formas de constituição da subjetividade na sociedade contemporânea, onde os modelos ou “heróis” aparecem nos produtos da indústria cultural. Escapou a possibilidade do RPG ser um dos modos pelos quais o indivíduo atualiza os processos inconscientes da psique, isto é, os símbolos e imagens arquetípicas. Isso pode ocorrer no jogo por meio da representação pelos jogadores de personagens e aventuras oriundas da indústria cultural que possuem modelos heróicos. O processo de vivência e atualização das imagens arquetípicas é individual e não possui um local específico onde ocorre, sendo algo natural e uma necessidade. Ele ocorre de forma consciente e inconsciente, mobilizando o sujeito como um todo e aparece, no caso da figura do herói, quando ele identifica-se com figuras heróicas, elege heróis ou procura ser um deles. Neste sentido, trata-se de um processo que “extravasa” os canais tradicionais - como a religião - e acontece no cotidiano da sociedade, sendo visível especialmente em produtos da mídia, tal como o RPG, onde seus praticantes realizam um investimento emocional e afetivo em termos de tempo, interesse e dinheiro.

Dentro da perspectiva do mito, do arquétipo e do imaginário, o jogo de representação ou RPG neste trabalho é considerado como uma das manifestações ou modulações sociais da vivência do arquétipo do herói, especialmente do modelo de herói ligado a Dioniso.

Além da cidade de São Paulo, Curitiba também possui uma certa tradição e apresenta um número razoável de jogadores de RPG. Em 2004, segundo dois jovens que lançaram uma revista de RPG em Curitiba, a cidade possuía em torno de 4000 praticantes de RPG (Marcon, 2004). Há também encontros regulares dos praticantes, sendo o maior deles o Encontro Internacional de RPG que é vinculado ao encontro de São Paulo. Em 2003 ele ocorreu na Gibiteca da Fundação Cultural de Curitiba reunindo, devido à divulgação, em torno de 300 pessoas. Já em 2005, houve o 13º Encontro Internacional de RPG que reuniu 1.500 pessoas em Curitiba (Tudo Paraná, 2005). Tudo isso ocorre devido a uma certa tradição existente na cidade e que se articula e se manifesta por meio da Gibiteca de Curitiba. Ela faz parte do órgão da Prefeitura responsável pela política cultural da cidade, a Fundação Cultural de Curitiba.

Ela é a primeira do Brasil, sendo inaugurada em 1982 e, desde então, vêm realizando diversas exposições, cursos, festivais de fanzines, quadrinhos e RPG entre outros. Possui um acervo de quarenta mil gibis e média mensal de três mil leitores (Calazans, 1997).

Desse modo, o objetivo deste trabalho é o de conduzir uma análise simbólica da vivência do mito do herói pelos praticantes de RPG de Curitiba, utilizando como referencial teórico a Psicologia Analítica e a teoria do Imaginário.

Na sociedade ocidental moderna, tradicionalmente são enfatizadas as características do herói guerreiro, isto é, aquele que vence seus adversários, é superior aos demais e não possui dúvidas. Entretanto, a imagem do herói é muito mais complexa que isso, pois ele é um modelo tanto para a sociedade - como um ideal de sujeito ou cidadão - quanto para o indivíduo, pois simboliza o eu ideal e as suas aventuras e batalhas, os processos psíquicos que participam da constituição da personalidade. Isso pode ser observado nas mudanças que ocorreram na imagem do herói na sociedade moderna. Nela, ele aparece fragmentado, dividido, com dúvidas, poderes limitados e, muitas vezes, perde as batalhas.

Pode-se colocar que as contradições do herói moderno refletem as próprias contradições do sujeito na modernidade e que isso já possui um antecedente histórico: o herói trágico grego. As antinomias na imagem do herói não permitem que ele realize totalmente o papel de iniciador do sujeito na sociedade, pois é um modelo cindido. Essa iniciação é representada nas aventuras do herói e nos comportamentos e atitudes que assume para vencer as suas batalhas.

Entretanto, essa iniciação não é apenas social, pois as batalhas representam também o processo de constituição da consciência contra os impulsos ou pulsões destrutivos do inconsciente. Assim, o herói é um modelo ou um arquétipo da psique humana e o RPG é uma prática ligada ao mito ou arquétipo do herói. A vivência desse mito pelo jogador na sua prática de jogo pode possuir elementos ou características de um processo ritual, especialmente de iniciação, pois todo ritual iniciatório comporta desafios e possui como personagem central o herói que é representado pelo jogador interpretando o seu personagem. Neste caso, o herói ou personagem de RPG representaria a consciência do próprio jogador e a aventura do RPG seguiria aproximadamente o modelo do mito do herói.

Um dos aspectos trágicos do herói é que ele ultrapassa os limites do ser humano, adquirindo um orgulho desmedido ou *hybris* e sendo castigado pelos deuses. Isso

poderia referir-se aos “excessos” de Dioniso, deus que rege a iniciação e a transformação, e o seu lado sombrio com o excesso da prática do jogo e patologias decorrentes.

## 2. O HERÓI TRÁGICO

A representação do herói aparece claramente na mitologia heróica grega, sendo muito relacionada com a cidade-estado grega. Nessa mitologia há uma separação entre o mundo dos mortais e dos deuses. O herói pode ser um intermediário entre eles, pois a transfiguração do mortal comum ao mundo divino não é uma opção possível nesta mitologia. Este papel intermediário entre os deuses e os homens é realizado pelos heróis que são divinizados, pois para os gregos a existência humana significativa terminava com a morte; a alma era uma sombra, quase um autômato, que se dirigia ao Hades e lá permanecia. De forma diferente, o herói era individualizado, pois podia tornar-se uma potência divina, um *daimon* ou intermediário entre os homens e os deuses e continuava a agir após a morte.

Esta noção originou vários cultos aos heróis, sendo um dos principais a busca de proteção do herói para a cidade em guerra através de suas relíquias. O processo de iniciação do herói também se relaciona fortemente com a passagem do jovem grego ao estágio de cidadão, quando então lhe é permitido participar ativamente da vida política da cidade ou *pólis*. O culto ao herói também se prolonga nas ciências marciais e nas competições atléticas de luta e combates, a agonística. Inclusive alguns atletas célebres foram transformados em heróis. Uma das tarefas do herói era de fundar cidades e, assim sendo, o seu culto possui um caráter cívico, pois “é como agente da transformação criadora, de que surgiu a ordem existente no mundo atual [a cidade grega], que é também, no fundo, obra sua, que o herói está sempre pronto a defender o *status quo* vigente” (Brandão, 1998b: 68).

Devido a isso, o culto do herói teve importância fundamental e grande prestígio na Grécia clássica, onde houve maior proeminência do seu culto. Basicamente, o herói grego era definido como um guardião que nasceu para servir, sendo uma idealização do homem grego e representando os seus valores, inclusive com atributos contraditórios.

Ele sempre possui uma ascendência divina, sendo normalmente filho de uma mortal com um deus. Desde o nascimento é marcado por situações críticas e as supera com seus atributos pessoais. Ele possui duas virtudes características de sua condição heróica: a *aretê* ou superioridade natural em relação aos homens comuns e a *timé*, isto é, um sentido muito forte de honorabilidade pessoal. As próprias ações dos heróis não

ocorreram em um tempo humano, mas no tempo cosmogônico da origem do mundo, da vitória de Zeus sobre os Titãs e da transformação do caos em um mundo organizado com regras, normas e estruturas. Tudo isto refletindo o processo de consolidação das cidades-estados gregas, pois “com os olímpicos, e por assim dizer, sem o seu conhecimento, os inventores das cidades-estado fabricam deuses-cidadãos, divindades ditas “políades” que regem o panteão de uma cidade, deuses estreitamente implicados no cotidiano social e político” (Sissa & Detiene, 1990: 184).

A própria educação do cidadão reflete-se na formação do herói. Ele é separado da sua família paterna e recebe uma educação especial que pode ser considerada como um rito de iniciação. O modelo de educador dos gregos foi o centauro Quiron. Por ele passaram Jasão, Peleu, Asclépio e Aquiles entre outros heróis. Quiron possuía um saber enciclopédico, era um médico famoso, dominava a arte da oratória e da adivinhação; ele possuía vários atributos que o possibilitavam ser considerado um modelo para os jovens. O centauro residia em uma gruta e também era considerado um guia espiritual ou xamã, o que salientava o aspecto iniciatório. Este processo acabava por adicionar ao herói uma ancoragem ou invólucro espiritual que possibilitava ao mesmo enfrentar os desafios e os monstros. Dentre os comportamentos ou atitudes que caracterizam a iniciação do herói há o corte de cabelo, a mudança de nome, o travestismo, a homossexualidade, a mudança de sexo e o *hieros gamos* ou casamento sagrado.

Durante a sua existência, ele realiza feitos e ações espetaculares, mas está condenado a um fim trágico e ao fracasso em sua existência devido à imperfeição do seu nascimento e a um descontrole natural dos seus impulsos. O herói apresenta vários descomedimentos devido ao seu descontrole tais como o excesso de apetite sexual, a gulodice, astúcia, ladroagem, violência desmedida e sanguinária. Ele pode inclusive ser relacionado aos monstros, pois “a infração de muitos heróis, tanto nos incestos, quanto nos adultérios é consumada em sua consciência” (Brandão, 1998b: 59).

Isso ocorre porque o herói, mais próximo dos deuses que dos homens, está sempre em situações limítrofes e a sua busca de excelência, de virtude e a sua *aretê* empurram-no a ultrapassar os limites naturais e adequados (o *métron*), desenvolvendo nele a insolência e o orgulho desmedido (a *hybris*). Deste modo, a imagem do herói reúne características contraditórias e ambivalentes. Ele pode ser simultaneamente generoso e cruel, bom e mau, benfeitor e uma calamidade. Ao final e devido a estas características, a morte do herói costuma ser traumática, violenta ou solitária.

Entretanto, a morte torna clara a sua diferença em relação aos mortais comuns, a sua individualidade e o seu papel como fundador ou protetor das cidades e da ordem social vigente e também como um intermediário entre os homens e os deuses da *pólis*.

Esse modelo de herói não questiona, pois sabe do seu destino, do seu lugar no mundo e na sociedade e é um modelo idealizado do homem grego. Ele corresponde ao ideal cívico e social do cidadão grego, mas não é o único modelo heróico existente, pois está em forte contraste com o herói que é encenado no drama trágico. Nesse, os personagens são questionados através de um debate que ocorre entre os participantes do coro. Assim, o herói trágico não é um modelo de conduta, mas “tornou-se, para si mesmo e para os outros, um problema” (Vernant & Vidal-Naquet, 1977: 12), pois ele é um homem que vive o debate e as oposições entre valores contraditórios existentes na realidade e que não estão organizados em um sistema coerente. Ele é obrigado a realizar uma escolha definitiva, orientando a sua ação em um universo instável, de múltiplos significados e de valores ambíguos.

A tragédia é um fenômeno ao mesmo tempo social, estético e psicológico, que ocorreu na Grécia ao final do século VI a.C., durando perto de oitenta anos e que traduz aspectos da experiência humana desaparecidos até este momento. Ela marca uma etapa na constituição do homem como um sujeito autônomo e responsável por seus atos e representa o pensamento social da *pólis* grega, em um momento no qual ocorre o confronto entre as antigas representações religiosas e o advento do pensamento jurídico e social. Há a consciência de que os planos divino e humano são distintos e opostos, mas também inseparáveis. Percebe-se que a atividade e a ação humana são objeto de uma reflexão e de um debate, mas que eles ainda não adquiriram um grau de autonomia que bastem a si mesmas, tal como no pensamento moderno. O sentido trágico da responsabilidade e o domínio da tragédia situam-se nesta

“zona fronteira aonde os atos humanos vêm articular-se com as potências divinas, onde revelam seu verdadeiro sentido, ignorado até por aqueles que os praticaram e por eles são os responsáveis, inserindo-se numa ordem que ultrapassa o homem e a ele escapa” (Vernant & Vidal-Naquet, 1977: 14).

Como gênero literário, a tragédia é a expressão de um determinado modelo de experiência humana que se relaciona com as condições histórico-sociais da Grécia, com a própria consciência trágica emergindo e desenvolvendo-se com a tragédia. No

modelo trágico, há um questionamento dos valores e do homem, qualificado como *deínós*,

“monstro incompreensível e desnorteante, agente e paciente ao mesmo tempo, culpado e inocente ao mesmo tempo, lúcido e cego, senhor de toda a natureza através de seu espírito industrioso, mas incapaz de governar a si mesmo?” (Vernant & Vidal-Naquet, 1977: 19).

Este questionamento estende-se ao universo do mito, que está se dissolvendo, e aos valores fundamentais do universo da cidade e, portanto, a tragédia apresenta as realidades humana e social como dilaceradas, divididas, problemáticas e atualiza a antiga lenda ou mito do herói nos personagens que vivem a tensão entre o passado e o presente, entre o universo do mito e da cidade o que contrasta com o cosmos luminoso e a clareza dos deuses olímpicos.

Sendo um fenômeno que ocorre em vários planos, pode-se considerar que a tragédia apresenta-se sob os aspectos de gênero trágico, representação trágica e homem trágico, havendo uma impossibilidade de abarcar completamente a natureza da tragédia em uma única definição, dada a sua complexidade. Assim, o termo “trágico” relaciona-se não apenas a um gênero literário ou teatral, mas a uma certa maneira de conceber e perceber o mundo. Esta denominação é utilizada por Aristóteles (384-322 a.C.) no sentido de solene e de desmedido, por autores posteriores como sinônimo de terrível, estarrecedor, empolado, bombástico e desagradável e sanguinário entre outros. Apesar disto, ela sempre indica algo que ultrapassa os limites do cotidiano e do comum (Lesky, 1996). Isso já aparece na definição dada por Aristóteles<sup>1</sup> na sua obra “Poética”, na qual ela é a:

“imitação de uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com as várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes [do drama], [imitação que se efetua] não por narrativa, mas mediante atores, e que, suscitando o terror e a piedade, tem por efeito a purificação destas emoções” (Aristóteles, 1966: 74).

---

<sup>1</sup> Está além da pretensão desse trabalho realizar uma discussão sobre a obra de Aristóteles, mas como dele parte a discussão sobre a tragédia convém salientar que, como toda a obra desse autor, não existem os originais, mas traduções, cópias e interpretações que foram realizadas ao longo do tempo e que “se há livro que melhor exemplifique o caráter “acroamático” [relativo ao ensino oral, esotérico, sublime] de todos os que integram o *Corpus Aristotelicum*, esse é a *Poética*. Nenhum outro se nos afigura mais “torturado” por notas marginais, expressões parentéticas e acréscimos sucessivos do que este.” (Sousa, 1966: 11), pois as principais preocupações na Idade Média referiam-se a lógica e a metafísica e, desse modo, a obra “Poética” de Aristóteles passou quase despercebida nesse período.



Considerando que “as ações e o mito constituem a finalidade da tragédia [... e que...] o mito é o princípio e como que a alma da tragédia; só depois vêm os caracteres” (Aristóteles, 1966: 75), a sua ligação com o mito, a encenação cênica e todos os seus componentes eliciam emoções, principalmente o terror e a piedade, que são purificadas pela catarse (Brandão, 1990: 12s). Esta definição distingue epopéia de tragédia e concebe a arte da tragédia como *mimese* ou imitação da realidade apresentando cenas dolorosas e infelizes desfechos, mas sendo apresentadas em uma realidade poética que é artificial, e possuem como matéria prima o mito. Sendo arte, a tragédia é uma *mimese* e não possui uma função moral, não sendo boa nem má, mas funcionando como uma catarse (*kátharsis*), ou seja, uma purificação ou purgação. O poeta ou artista elabora uma tragédia a partir dos mitos em sua forma bruta, introduzindo e “filtrando” elementos do mito e da realidade e, deste modo, tornando a tragédia esteticamente operante. Isto significa que ela evoca no espectador sentimentos tais como terror e piedade, que opera “a purgação [catarse] própria a tais emoções, por meio de um equilíbrio que confere aos sentimentos um estado de pureza desvinculado do real vivido” (Brandão, 1990: 14).

A tragédia possui origem religiosa, relacionada com o culto do deus Dioniso<sup>2</sup>, onde era encenada nas festas em sua homenagem. Todo o ano, por ocasião da colheita da uva, celebrava-se em Atenas e por toda a Ática a festa do vinho novo, na qual os participantes embriagavam-se, cantavam e dançavam freneticamente até caírem sem sentidos. Eles disfarçavam-se de sátiros ou homens-bode, daí surgindo o termo “tragédia” ou *tragoeida* em latim, da junção de *tragos* (bode) e *oidé* (canto). Outra corrente coloca que a sua origem vem de *tragos theios* ou bode divino, que se sacrificava em homenagem a Dioniso no início destas festividades (Brandão, 1990). Entretanto, há indicações de que os sátiros nunca foram identificados com os bodes, sendo o culto a Dioniso ligado às corças e aos cabritos (Romilly, 1998).

Ela nasce porque as festas em homenagem a Dioniso perderam seu caráter original, posto que eram relacionadas aos deuses agrários e à pequena comunidade, e passaram a agregar elementos da cidade grega ou *pólis* que eram estranhos a esta divindade. Assim, a tragédia situa-se entre o mundo da *pólis*, a sociedade grega e o

---

<sup>2</sup> A grafia dessa figura mitológica varia segundo a tradução para o português. Nesse trabalho é utilizado o termo “Dioniso” conforme o livro de K. Kerényi (2002) e que parece ser a mais utilizada, entretanto ele também aparece como Dionísio e Dioníso.

tempo do mito, surgindo no final do século IV a. C., quando a linguagem do mito não representava mais a realidade política da cidade grega, e durou perto de oitenta anos (Romilly, 1998).

Na representação trágica, existe uma dualidade entre o coro e o personagem principal: o herói trágico. O coro aparece disfarçado, sendo um personagem coletivo encarnado por um grupo de cidadãos e ligado a Dioniso. O herói é representado por um ator profissional que porta uma máscara, esta é a marca distintiva do herói como uma categoria especial e possui papel estético. A dualidade da tragédia ocorre no tempo do mito e da organização social da *pólis* grega e entre o coro, que representa o elemento dionisiaco, e o herói trágico, que é ao mesmo tempo sujeito aos deuses e à sociedade humana. Ela é melhor compreendida através do processo de integração de Dioniso e de seus cultos na sociedade grega através da tragédia.

Deve-se observar que o deus grego Dioniso não possui uma etimologia definida, sendo seu nome originado provavelmente da Trácia. Ele era designado também pelos epítetos de Iaco, Brômio e Zagreu. Iaco representava a alma coletiva dos iniciados; é o avatar de Dioniso, o deus que conduzia a procissão dos iniciados nos mistérios de Elêusis. Etimologicamente significa “grande grito”, sendo uma exclamação que indica a presença de um *daimon* ou guia dos mistérios e, deste modo, representa o introdutor nos mistérios. O outro epíteto, Brômio, era entoado nos hinos a Dioniso significando “ruidoso e palpitante” e era relacionado com o transe que ocorre quando o deus se apossa de seus colaboradores. No mundo mediterrâneo, especialmente em Creta, Dioniso é denominado de Zagreu, mais relacionado ao seu lado místico, sendo mais fiel ao mundo arcaico e significando “O Grande Caçador”. De caráter noturno, era considerado por Ésquilo como equivalente a Hades ou Plutão, com seu culto relacionado com o orgiasmo, o consumo de carne crua (omofagia) e a Grande Mãe, sendo o primeiro Dioniso dos órficos (Brandão, 1998a: 113-140).

Na mitologia órfica, Zagreu, o primeiro Dioniso, nasceu da relação entre Zeus e Perséfone, sendo o preferido de Zeus e destinado a sucedê-lo. Entretanto, a esposa de Zeus perseguia-o por ciúme e ele foi escondido nas florestas do Parnaso por Apolo e os Curetes para a sua proteção. Hera descobriu o seu destino e enviou os Titãs para raptá-lo e matá-lo. Eles atraíram o jovem deus com brinquedos místicos e não foram reconhecidos, pois estavam com o rosto polvilhado de gesso. Após isto, “fizeram-no em pedaços, cozinham suas carnes em um caldeirão e as devoraram” (Brandão, 1998a: 117). Devido a isto, Zeus fulminou os Titãs com os seus raios e os homens

foram criados de suas cinzas. Entretanto, o coração ainda pulsando do jovem deus foi salvo por Atena ou Deméter, conforme a versão. O coração foi entregue pelas deusas à princesa tebana Sêmele, que era humana e mortal. Esta o engoliu e tornou-se grávida do segundo Dioniso. Algumas versões colocam que Zeus engoliu o coração e depois fecundou Sêmele.

Tomando conhecimento da relação amorosa de Zeus com Sêmele, Hera instigou a princesa a exigir que seu amante divino manifestasse-se diante dela em todo o seu esplendor para eliminá-la. Ele o fez e então o palácio da princesa incendiou-se e ela morreu carbonizada, mas o feto foi salvo, pois Zeus retirou-o apressadamente do ventre carbonizado de sua amante e colocou-o em sua coxa para completar a gestação. Ao nascer, a criança foi levada para uma corte distante, mas Hera fez a família real desta corte enlouquecer e se matar. Temendo a perseguição, Zeus transformou Dioniso em um bode que foi levado por Hermes para o monte Nisa, onde ficou sob o cuidado das ninfas e dos sátiros.

O tema do surgimento do homem das cinzas mostra a duplicidade humana: o mal do homem oriundo das cinzas dos Titãs e o bem devido à parte de Dioniso. O desmembramento do menino e seu cozimento convergem para um rito que na Grécia tem por objetivo conferir a imortalidade e outras virtudes, além disto a passagem pelo fogo caracteriza a iniciação xamânica. A perseguição de Hera, que é a deusa e protetora dos casamentos, a Dioniso relaciona-se com a oposição entre a ordem instituída e a orgia e o desregramento de seus cultos. Nos mitos gregos, o filho de um deus e uma mortal gera normalmente um herói, isto é, um mortal dotado de qualidades excepcionais, mas não um deus. Dioniso, ao ser gerado da coxa de Zeus, será uma emanção direta dele, um deus e um imortal e devido a este segundo nascimento, ele tornou-se tão poderoso que pôde retirar a sua mãe Sêmele do Hades e conferir-lhe a imortalidade.

O culto a Dioniso já estava presente Grécia antiga ou Hélade desde o séc. XIII ou XIV a.C.. Era um deus agrário, uma divindade da natureza ligado ao ciclo da morte e do renascimento e às potências geradoras da vida, sendo cultuado pelo povo e camponeses e relacionado ao êxtase, a liberação e entusiasmo. Ele aparece na *pólis* grega somente a partir do séc. IV a.C., pois até séc. VII a.C. Atenas era dominada pelos nobres ou Eupátridas. Nesta época, somente eles podiam ter posses e defender a cidade, eram senhores de tudo e se ocupavam das terras, do governo, das guerras e da religião, que era a sua expressão divina. Esta estrutura social refletia-se na organização

dos deuses olímpicos de Zeus, Hera, Atenas e Apolo entre outros. Deste modo “a *pólis* e seus Eupátridas eram guardados politicamente pelos imortais do Olimpo” (Brandão, 1998b: 124).

Na Grécia Antiga, as diversas correntes religiosas buscavam o “conhecimento contemplativo (*gnósis*), a purificação da vontade para receber o conhecimento divino (*kátharsis*) e libertação desta vida geradora, [...] para uma vida de imortalidade (*athanasia*)” (Brandão, 1990: 11). Assim, as correntes religiosas místicas procuravam libertar-se desta vida e do ciclo de morte e nascimentos para a imortalidade através da purificação da vontade, abrindo-se para receber o divino (*khatársis*) e o conhecimento divino (*gnosis*). Isto era proclamado por divindades essencialmente populares e relacionadas à vegetação e à natureza, principalmente Dioniso. Este modelo entrava em grande conflito com a religião oficial da cidade grega que era dos deuses do Olimpo, cujo líder era Zeus, pois este reprimia qualquer tentativa dos mortais conseguirem a imortalidade, e o êxtase e o entusiasmo relacionado ao deus Dioniso liberavam o homem de condicionamentos e interditos éticos, morais, sociais e políticos. Isto ameaçava os deuses olímpicos e a cidade grega, pois o adorador de Dioniso, que saía de si pelo êxtase, superava a condição humana através do entusiasmo e comungava com a imortalidade tornando-se um herói (*anér*). Deste modo, o culto dionisiaco e a sua experiência religiosa colidiam com a religião oficial e existiam muitos pedidos oficiais para a moderação e o equilíbrio.

O espaço para o povo e para o culto a Dioniso abriu-se com a democracia, onde os nobres perderam parte do seu poder e o povo ascendeu. Isto ocorreu principalmente com Pisistrato (605-527 a.C.) que buscou o nivelamento das classes sociais e a conciliação dos diversos cultos pela transformação de alguns cultos ligados a Dioniso, levando ao estabelecimento de quatro grandes festas em homenagem ao deus do vinho e do êxtase: Dionísias Rurais, Lenéias, Dionísias Urbanas ou Grandes Dionísias e Antestérias.

Existem poucas informações a respeito das Lenéias e das Dionísias Rurais. Sobre estas, sabe-se que são as mais antigas festas da Ática em homenagem a Dioniso, provavelmente destinavam-se a promover a fertilidade no meio rural. A cerimônia principal consistia em uma procissão que escoltava um falo, era festiva com cantos e danças na qual os participantes disfarçavam-se de animais ou utilizavam máscaras. A partir do século V a.C. acrescentaram-se concursos de tragédias e comédias a elas.

As Dionísias Urbanas eram celebradas na primavera, ao final de março, duravam seis dias e participavam delas todo o mundo helênico e embaixadores estrangeiros. No primeiro dia ocorria uma grande e majestosa procissão onde transportava-se a estátua de Dioniso, deus do teatro, até o seu santuário. No segundo e terceiro dias realizavam-se os concursos dos Coros Ditirâmicos<sup>3</sup>. Eram dez coros compostos por cinquenta integrantes que dançavam ao redor do trono de Dioniso. Os três últimos dias eram ocupados pelos concursos dramáticos onde representavam-se três tragédias, uma a cada manhã, e um drama satírico, que possui esta denominação porque os personagens integrantes do coro se disfarçavam de sátiros, seres metade homem, metade bode e companheiros de Dioniso.

Inicialmente parece ter havido uma coexistência pacífica entre a tragédia, o drama satírico e ditirambo, mas a tragédia, desenvolvendo-se com temas solenes, majestosos e ligados ao ciclo dos mitos heróicos, desvinculou-se do drama satírico e perdeu muito do seu caráter dionisíaco. Entretanto, em 490 a.C. o poeta Prátinas realizou uma reforma devolvendo obrigatoriamente a Dioniso os coros, satisfazendo o povo que reclamava da ausência do deus do êxtase e da transformação.

Deve-se salientar que desde Píndaro (520-420 a.C.) a poesia e a tragédia tinham um objetivo educativo que satisfazia o papel da tragédia como uma liturgia e como um anexo da religião grega, apesar da presença de Dioniso que rompia com as regras e limites sociais. Isto pode ser observado no esquema trágico, onde o homem, um simples mortal (*ánthropos*), ultrapassa a medida de cada um (*métron*) e torna-se um herói (*anér*). No culto a Dioniso, isto ocorria após a dança vertiginosa ou a embriaguez no qual os participantes perdiam a consciência, acreditavam “sair de si”, em um “mergulho em Dioniso” pelo processo do êxtase e do entusiasmo. Deste modo, os praticantes comungavam com a imortalidade, ultrapassavam a medida do homem e tornavam-se “heróis”, como sendo “aquele que responde em êxtase e entusiasmo, a saber, o ator” (Brandão, 1998a: 132). Entretanto, ao exceder os limites do homem mortal o “ator” ou “herói” torna-se um rival dos deuses, pois, a medida natural do homem (*métron*) era ultrapassada, sendo considerado do ponto de vista da *pólis* uma violência contra si mesmo e aos deuses olímpicos imortais. Ele incidiu no

---

<sup>3</sup> “Ditirambo [...] é uma canção coral cujo objetivo era, quando do sacrifício de uma vítima para gerar um êxtase coletivo com a ajuda de movimentos rítmicos, aclamações e vociferações rituais. Quando, a partir dos séculos VII-VI a.C. se desenvolveu no mundo grego o lirismo coral, o ditirambo se tornou um gênero literário, dado o acréscimo de partes cantadas [...] pelo regente [que] eram trechos líricos em temas adaptados às circunstâncias e à pessoa de Dioniso” (Brandão, 1988b: 128).

descomedimento (*hybris*), o que necessita de uma punição divina (*némesis*). Por conseqüência, os deuses punem o herói através da vingança e o ciúme divinos que provocam no herói a “cegueira da razão” (*até*) e tudo o que este herói executar “daqui por diante e terá que fazê-lo, realizá-lo-á contra si mesmo” (Brandão, 1998a: 132), caindo sobre ele o destino cego (*Moirá*) (Brandão, 1990).

Assim, a característica fundamental da tragédia é que a medida do ser humano (*metron*) é ultrapassada e daí advêm conseqüências inevitáveis e a *pólis* grega, com a mensagem apolínea de moderação, comedimento e da ética rigorosa, onde cada um deve respeitar os seus limites senão será punido pelos deuses e pelo destino; pôde integrar a tragédia na sua religião e liturgia.

Esta mensagem de moderação e comedimento contrasta com a mais antiga e quarta grande festa em homenagem a Dioniso: as Antestérias. Era uma festa da primavera, em se esperava o rejuvenescimento da natureza, uma nova brotação, daí o seu significado de “festa das flores”. Realizava-se durante três dias em fins de fevereiro e início de março, com dedicação total a Dioniso, mas restringindo-se ao campo da sensibilidade, sem atingir a reflexão como na tragédia.

No primeiro dia, abriam-se os tonéis de vinho, transportavam-no até o santuário de Dioniso, realizava-se uma libação ao deus e iniciava-se a bebedeira sagrada. O segundo dia era consagrado ao concurso dos beberões e realizava-se uma procissão para comemorar a chegada do deus a *pólis*. Como no mito ele tinha vindo do mar, o cortejo era composto por uma embarcação com Dioniso empunhando uma videira e acompanhado por dois sátiros nus sobre uma carroça que era puxada por também dois sátiros. Acompanhavam a procissão vários componentes cantando, dançando, fantasiados de sátiros ou portando máscaras e um touro destinado ao sacrifício.

Ao chegar no santuário, ocorriam várias cerimônias e a Rainha, representada por um sacerdote mascarado, era considerada esposa de Dioniso. Esta subia na embarcação, agora nupcial, que conduzia o casal para a antiga residência real localizada na parte baixa da cidade, onde se consumava o casamento sagrado entre o rei Dioniso, que exercia a função sagrada da fecundação, e a rainha que representava a cidade grega. Isso simbolizava a união do deus com a totalidade da *pólis*.

No terceiro dia se colhiam ramos com espinhos, todos se enfeitavam com eles, as portas das casas eram pintadas de preto e todos os templos, exceto um, eram fechados e orava-se pelos mortos. Isto ocorria porque este dia era consagrado aos mortos e às deusas dos mortos.

O processo de integração de Dioniso na *pólis* grega foi longo e demorado devido ao seu caráter libertário e independente que se apresenta em oposição ao modelo dos deuses oficiais da sociedade grega, os deuses olímpicos patrilineares e repressivos. Sua grande inovação foi permitir uma ligação entre o mundo dos deuses e dos homens, que antes dele acreditava-se que eram indelevelmente separados. Assim,

“a *metamórphosis* foi exatamente a escada que permitiu ao homem penetrar no mundo dos deuses. Os mortais, através do êxtase e do entusiasmo, aceitavam de bom grado “alienar-se” na esperança de uma transfiguração” (Brandão, 1998a: 140).

Essa transfiguração era interdita ao homem comum e cidadão da *pólis* grega. Desse modo, os interesses e ideais do indivíduo estavam em contraposição aos da sociedade grega e esta tensão reflete-se na tragédia por meio da dualidade do herói trágico que quer ou imagina definir o seu destino, mas termina ao encontro dele e por seguir os ditames divinos.

Portanto, a existência do herói trágico se processa em dois planos inseparáveis, mas autônomos e suficientes em si mesmos para explicar o desenrolar do drama. A ação, as atitudes, a fala e os sentimentos do herói dependem de seu caráter ou *ethos*, mas simultaneamente elas são a expressão de uma potência religiosa ou *daimon* que age por meio deles. A lógica da ação está no caráter ou *ethos* do herói, que se revela como a manifestação de um *daimon*, uma potência divina. Deste modo, o que aparece como *daimon* no homem é o seu caráter e, ao mesmo tempo e no seu inverso, o que se presume que é o seu caráter é o *daimon* ou demônio que atua através do herói. A ação dramática se desenrola simultaneamente na existência humana, que é feita de instantes sucessivos e limitados, e também no tempo dos deuses, onipotentes, e que engloba a totalidade da existência. Nesta confrontação entre os tempos do homem e dos deuses, a tragédia “traz a revelação fulgurante do divino no próprio curso das ações humanas” (Vernant & Vidal-Naquet, 1977: 27). O homem e a sua atividade são problemáticos, com um duplo sentido ou significado que não pode ser determinado ou esgotado.

No universo trágico, o conflito se estende até mesmo ao mundo dos deuses, mas as suas oposições e contradições aparecem no plano da existência humana, inclusive entre uma religião ou valores familiares e públicos relacionados ao Estado. A existência de diversos planos no drama reflete-se na linguagem, onde as palavras assumem diferentes significados conforme proferidas por diversos personagens. O



herói pode atuar e conferir um determinado sentido a uma palavra, mas no decurso da trama um novo significado que ele não reconhecia pode aparecer para esta mesma palavra, tal como uma armadilha. Estes múltiplos níveis, ambigüidades e diversos sentidos da linguagem e da ação dos personagens são acessíveis apenas ao espectador. A mensagem trágica comunica que “nas palavras trocadas pelos homens, existem zonas de opacidade e de incomunicabilidade” (Vernant & Vidal-Naquet, 1977: 27); que quando os personagens fixam-se em um sentido apenas, eles perdem-se ou se dilaceram; e, deste modo, há muitos sentidos possíveis para a linguagem e para os seus atos. Enquanto a ação está decorrendo, os sentidos e significados são obscuros e enigmáticos, apenas ao final do drama trágico é que os atos apresentam a sua verdadeira significação e os personagens podem tomar consciência disto.

Nesse sentido, dentro do universo trágico o homem não é senhor de suas ações, havendo sempre a possibilidade de cair em armadilhas, por isto elas soam como uma espécie de desafio ao futuro, ao destino e aos deuses. Em suas ações, o homem atua de forma dupla. De um lado, ele pensa naquilo que está ao seu alcance, avalia e prevê os meios e resultados de suas ações, mas de outro lado deve sempre contar com o imprevisível e incompreensível, pois entra em um palco onde atuam forças além do seu alcance e de sua responsabilidade.

Assim, dentro da tragédia grega, a responsabilidade humana oscila entre os pólos da intenção humana e do desígnio divino resultando na interrogação sobre em qual medida o homem é responsável por seus atos, apesar de sofrer suas conseqüências (Vernant & Vidal-Naquet, 1977), tal como a interrogação que o sujeito faz sobre os seus atos na modernidade.

## ***2.1. A TRAGÉDIA GREGA E O ESPÍRITO SOCRÁTICO***

A tragédia grega realizou uma espécie de reconciliação entre o par oposto e complementar: Apolo e Dioniso, os deuses e o homem, entre os projetos humanos e os desígnios divinos. A sua decadência ocorreu justamente quando um destes pólos, o elemento apolíneo, começou a dominar o drama trágico. Este processo se consolidou com Sócrates e Platão (c.428-c.348 a.C) e instituiu a metafísica ocidental, o impulso apolíneo de clareza levou a uma racionalização progressiva da vida e o herói tornou-se cada vez mais senhor de suas ações e do seu destino. Esta é a interpretação do filósofo

alemão F. Nietzsche (1844-1900), exposta inicialmente em “O Nascimento da tragédia e o espírito da música” (1871/1992). Segundo ele, a tragédia atingiu a perfeição através da reconciliação destes dois modos de ver o mundo, o dionisíaco e o apolíneo. O elemento dionisíaco faz o homem “sentir-se como um deus” por meio da embriaguez, da intensificação do subjetivo, do perder-se no mundo e busca uma reconciliação entre o homem e a natureza e se relaciona com a arte figurativa. À imagem do deus Apolo equivalem à música, à busca da perfeição e à verdade que parece existir nos mundos da fantasia; o princípio unificador da individuação<sup>4</sup> que corresponde à busca da unidade na multiplicidade do mundo sensível. Frente à multiplicidade, ao sofrimento e ao caráter provisório da existência que aparece na percepção trágica ou dionisíaca do mundo, o homem grego teve de criar uma ilusão, um sonho de aparência clara, luminosa e coerente com o princípio apolíneo. Assim emergiram inicialmente os deuses olímpicos: “o grego conheceu e sentiu os temores e os horrores do existir: para que lhe fosse possível de algum modo viver, teve que colocar ali, entre ele e a vida, a resplandecente criação onírica dos deuses olímpicos” (Nietzsche, 1871/1992: 36).

Sucintamente, pode-se considerar que esta criação divina é refeita na tragédia por meio do destino do herói trágico sendo encenada no palco incluindo a música e o diálogo com o coro. O herói trágico sofre as agruras do destino e dos deuses, luta contra este destino, mas desconhece o seu desenlace. A sua imagem é a representação figurativa das características fundamentais da existência do ponto de vista trágico ou dionisíaco, isto é, da sua inevitável imprevisibilidade, prazer, dor e multiplicidade do mundo.

Na tragédia, o espectador grego ao identificar-se com o herói, participava do encontro com a existência neste seu caráter dionisíaco e, no momento da destruição do

---

<sup>4</sup> Ocorre muito frequentemente confusão entre individuação e individualização, entre uma evolução social e individual, isto é, entre a evolução individual através da sociedade e uma evolução da sociedade. Neste caso, o termo mais correto é individualização. Esta confusão aparece claramente na Lei de Haeckel, segundo a qual “a ontogênese repete a filogênese”, isto é, o indivíduo no seu desenvolvimento atravessa as mesmas fases do desenvolvimento da espécie humana. Isto leva a identificar o primitivo com a infância. Esta “individualização” que se denomina neste momento do trabalho não é específica das sociedades ocidentais: “Em toda a sociedade existe, em princípio, a possibilidade de individualização. Em algumas será mais valorizada e incentivada que outras” (Velho, 1991: 25). Dumont (1993), estudando a cultura hindu e, comparando-a com a sociedade ocidental, mostrou que nela a noção de indivíduo é subordinada às noções de todo e hierarquia, deste modo, categorizou as sociedades em: holistas, seguem uma hierarquia e uma tradição como a hindu tradicional; e individualistas, nas quais que o indivíduo é o valor básico da cultura como a sociedade ocidental moderna. Neste trabalho, individuação assume o significado atribuído por C. G. Jung e já explicitado como o processo de desenvolvimento global da psique no qual a consciência estabelece uma relação produtiva com a totalidade do inconsciente, entretanto, para manter a denominação do tradutor de F. Nietzsche, nesse capítulo o termo “individuação” será mantido com o significado de “individualização”.

herói, podia sentir a ameaça de sua aniquilação orgiástica. Entretanto, neste momento emergia uma explicação para o destino, coerente com um único princípio explicativo das causas das agruras que aconteceram. Esta explicação é uma ilusão apolínea que assume o papel de um mito, mas possibilita recompor o indivíduo ameaçado pelas contradições expostas no desenlace. Assim,

“Com a força descomunal da imagem, do conceito, do ensinamento ético, da excitação simpática, o apolíneo arrasta o homem para fora de sua auto-aniquilação orgiástica e o engana, passando por cima da universalidade da ocorrência dionisíaca, a fim de levá-lo a ilusão de que vê uma única imagem do mundo” (Nietzsche, 1871/1992: 127).

O elemento apolíneo presente na tragédia leva o espectador para um completo esclarecimento do drama que se desenrolou, pois ele percebeu que apesar das ações do herói terem sido justificadas, fizeram-no sofrer e arruinaram-no. Isto deve ter comovido e emocionado a platéia, que foi envolvida pelo drama e, para justificar o que ocorreu no palco, “refugia-se no incompreensível” (Nietzsche, 1871/1992: 130). Assim, esta contradição que foi exposta pelo esclarecimento apolíneo é levada a um grau máximo tal que se mostra como uma ilusão. Neste momento, o elemento dionisíaco recupera a preponderância. O herói da tragédia, que durante a encenação aparentava ser um modelo apolíneo, ao final do drama revela-se um herói trágico. Através deste processo que ocorre na arte da tragédia, os gregos realizaram uma conciliação provisória, mas mantendo a contradição e a tensão, entre os modos apolíneo e dionisíaco, que consideravam como opostos e complementares. Desta forma, a tragédia apresentou-se, para os gregos, como um elemento fundamental para a compreensão da essência da existência, conseguindo apresentar o sabor místico do sentido da unidade da vida e da morte.

A preponderância do elemento apolíneo e a retirada do elemento dionisíaco devido ao impulso racionalizante representado pelo filósofo grego Sócrates (470-400 a.C.) determinam a queda e a morte da tragédia enquanto tal e o início da negação e da repressão deste elemento no pensamento ocidental. Isto, segundo Nietzsche, é um sintoma da decadência grega, isto é, um distanciamento do homem da pulsão originária da existência e a substituição da percepção bruta da realidade por um distanciamento dela e a fuga para o mundo da razão. Um sintoma disto ocorre quando Eurípedes (480-406 a.C.) colocou no palco da tragédia o homem comum e ela passou a reproduzir a

realidade, considerando que a beleza está na inteligibilidade da obra e que o espectador para desfrutá-la deve entendê-la. Neste momento, novos princípios artísticos emergiram, a arte que não é compreendida é condenada, como começou a ocorrer com a tragédia ática.

A esta retirada do elemento dionisíaco da tragédia corresponde a um impulso de racionalização da sociedade ocidental que tem como marca inicial e modelo de "homem teórico" Sócrates. Ele refere-se também à intensificação do elemento apolíneo e de sua total preponderância e uma mutação na forma de entendimento do Ser, isto é, da compreensão das condições de possibilidade de existência do homem e das coisas. Perdeu-se a ligação com as energias instintivas originárias, com a multiplicidade radical das coisas, com a sua potência criativa e destrutiva, suas contradições, com o sentimento de unicidade e fusão com o mundo em favor de um impulso descontrolado de racionalização das coisas e abstração do mundo, de engendrar uma "ilusão apolínea".

Com isto o homem passa a se desligar da existência concreta e o pensamento e a razão, como máquinas de formular juízos e retirar conclusões, passam a ser considerados suprema atividade do homem. Assim, existência humana pode ser compreendida e justificada pelo pensamento e pelo saber, eliminando o medo da morte.

Nesse processo o impulso de individualização e de unificação sobre a multiplicidade do mundo sensível torna-se dominante. A realidade sensível é considerada uma ilusão, uma aparência, um véu que recobre um princípio único e verdadeiro que está por detrás dela e que pode ser descoberto através do cálculo do pensamento e pelo saber. Portanto, com Sócrates emergiu no mundo pela primeira vez

"uma representação ilusória, [...] aquela inabalável fé de que o pensar, pelo fio condutor da causalidade, atinge até os abismos mais profundos do ser e que o pensar está não só em condições de conhecê-lo, mas inclusive de corrigi-lo" (Nietzsche, 1871/1992: 93).

O racionalismo torna-se tirânico; a arte trágica é avaliada como confusa e irracional e, por conseqüência, ignorada, pois desvia o homem do caminho do bem e da verdade. A arte ou obra de arte é considerada bela se obedece aos ditames da razão, isto é, quando educa o homem para o caminho do bem e da verdade. Estes são idealizados e existentes em um mundo supra-sensível, cujo acesso ocorre apenas pelo

caminho do pensamento. Isto é patente nos três aforismos do pensamento socrático: “virtude é saber; só se peca por ignorância; o virtuoso é mais feliz” (Nietzsche, 1871/1992: 89) e acarreta uma visão otimista da dialética da vida, pois moralidade e os atos morais sublimes são vistos como um produto do bom uso da razão e, conseqüentemente, podem ser aprendidos, ensináveis e desenvolvidos pelo pensamento. Nessa concepção a tragédia muda de caráter e “morre”, o coro é eliminado gradativamente, a música é expulsa e o herói torna-se um modelo de virtude e de saber, abrindo caminho para o romance.

Com a preponderância do princípio de individuação e de unificação no contato do homem com o mundo e no entendimento de si próprio, há uma impossibilidade de manter em tensão os impulsos e instintos contraditórios, acarretando o fim do herói trágico, pois ele suporta e glorifica esta tensão. Há ainda uma contenção da existência humana em “um círculo estreitíssimo de tarefas solucionáveis” (Nietzsche, 1871/1992: 108) dentro do qual este homem se satisfaz. Para se defender do mundo e de si mesmo, o homem se contém, há um rebaixamento em direção a um modelo uniforme e anônimo que se satisfaz com prazeres determinados e comuns. Esforçando-se em dominar a contradição, a complexidade e o sem-sentido da realidade, o impulso lógico procura compreender tudo, todos e eliminar o que está fora do seu alcance. Neste processo, cego em relação a si mesmo e ao mundo, pelo seu próprio movimento de dominação, ele perde os limites e atua como um instinto ou impulso desgovernado e sem restrições. A ilusão apolínea que o homem utilizou para dominar o mundo e a existência passa a dominar próprio homem.

Esse processo iniciou-se com a eliminação do elemento dionisíaco na tragédia, a descoberta da dialética otimista de Sócrates para o descobrir a verdade e, segundo Nietzsche, com Platão se consolida e termina por modificar a própria forma de perceber e sentir o que é o homem e a sua relação com a natureza. Também se alteram os horizontes do pensamento, a saber: “o predomínio dos ideais ascéticos, o triunfo da incondicional vontade de verdade, a separação entre arte e ciência e a instituição de um significado moral para a existência do mundo e da história humana” (Giacóia Jr, 2005: 27). A isto corresponde um novo modelo de herói, apolíneo e guerreiro, que conforma o mundo e a si mesmo a uma vontade superior, luta por sua existência e procura negar ou derrotar o que se opõe a sua verdade. O impulso racionalizante alcança sua vitória completa sobre o mito e a tragédia no século XVIII com o Iluminismo ou Esclarecimento.

## **2.2. *ULISSES COMO HERÓI DO ESCLARECIMENTO***

Do ponto de vista do ego ou da consciência egóica, as potências inconscientes aparecem como algo superior, externo e transcendente à própria consciência humana, ou seja, como potências divinas ou deuses que interferem nas ações humanas. Assim, a conquista da racionalidade e a emancipação da consciência implicam em uma libertação do homem do domínio dos deuses. Se o sujeito do Esclarecimento define-se pela racionalidade, então o uso da razão para os fins e objetivos do homem foi o instrumento e a arma para efetuar essa libertação, isto é, pelo uso da razão e da astúcia o homem sobrepujou os deuses, que são forças mais poderosas do que ele próprio, nesse processo de racionalização.

Vale salientar que esse processo ultrapassa o Iluminismo ou Esclarecimento ocorrido na Europa a partir do século XVIII e é responsável pela constituição da razão ocidental e de definição do sujeito a partir dela. Uma das figuras exemplares do processo de racionalização é representada pelo personagem Ulisses da “Odisséia” de Homero (Adorno & Horkheimer, 1944/1985). De certa forma, ele pode ser considerado como um herói desse processo, representando um modelo a ser seguido e encarnando os valores relativos a essa visão de mundo racional. Ela precede o Esclarecimento e possui as suas origens entre os gregos, na passagem da consciência mítica para a consciência filosófica, na constituição da cidade grega, da substituição das potências divinas da natureza e dionisíacas pela sociedade hierárquica divina do Olímpio, do elemento dionisíaco da cultura grega pelo imperialismo de Apolo.

Essa passagem possui como etapa de transição as tragédias gregas, onde os elementos apolíneo e dionisíaco são conciliados, mas eles aparecem ainda em um momento anterior, nos cantos ou textos de Homero (séc. IX a.C.), A “Ilíada” e a “Odisséia”, que narram a luta dos gregos contra Tróia. A obra de Homero situa-se entre a epopéia e mito, mostrando o entrelaçamento do mito e do processo apolíneo de racionalização, da constituição de um “ego” ou identidade que suporte e sofra esta racionalidade porque ela nega a multiplicidade, a complexidade do mundo sensível e de sua subjetividade em função da aparência da unicidade e clareza da ilusão apolínea.

Segundo Homero, o responsável pela vitória final dos gregos sobre os troianos foi Ulisses, rei de uma pequena cidade grega denominada Ítaca. Não conseguindo romper as muralhas de Tróia, o plano dele consistiu em simular uma retirada das tropas deixando um grande cavalo oco de madeira como troféu aos troianos, mas no seu

interior estavam guerreiros gregos escondidos. Os troianos trouxeram o troféu para o interior das muralhas da cidade e festejaram a vitória ficando embriagados. Os gregos saltaram do interior do cavalo, abriram as portas da fortaleza para o exército grego penetrar e efetuar o massacre e a destruição de Tróia. Isto atraiu a ira dos deuses gregos, especialmente do deus dos oceanos Poseidon, em direção a Ulisses. A determinação divina era não deixar o rei de Ítaca retornar para sua pátria e para isto colocou diversos obstáculos na jornada de retorno tais como vendavais, sereias, monstros míticos e feiticeiras. A jornada de retorno de Ulisses à sua terra natal e a sua luta contra os deuses é o tema da “Odisséia”. O retorno durou 20 anos, mas com sua inteligência e astúcia ele consegue chegar à sua pátria, mesmo enfrentando a fúria dos deuses, especialmente do deus dos mares Poseidon. A luta de Ulisses contra os deuses para retornar ao seu lar e continuar sobrevivendo representa a batalha do indivíduo contra as potências míticas e da natureza, figurando como um dos modelos de constituição do indivíduo ou como o herói do processo de Esclarecimento que se iniciou entre os gregos (Adorno & Horkheimer, 1944/1985).

O personagem Ulisses é um herói errante e aventureiro, sendo a imagem prototípica de afirmação da identidade do indivíduo e do modelo do herói burguês, e imagem de um personagem com o eu (“ego” ou “identidade”) muito fraco em relação ao seu oponente, mas que inicia a tomada de consciência de si mesmo no confronto, neste caso de Ulisses, com as potências míticas e da natureza. Os obstáculos de sua jornada operam como seduções que desviam o personagem, ou o “ego”, da trajetória de constituição de sua lógica de operação ou funcionamento. A unidade do eu, assim como o personagem, constrói-se e conforma-se a partir dos confrontos, da oposição e da negação da multiplicidade de tudo o que ele não é, ou seja, do que desvia Ulisses de seu caminho. Isto pode ocorrer novamente na forma de aventura ou epopéia em períodos de enfraquecimento da identidade do eu, onde se deve conformar e buscar a si próprio, tal como na época de Homero onde ela é “a tal ponto função do não-idêntico, dos mitos dissociados, inarticulados, que ela tem de se buscar neles” (Adorno & Horkheimer, 1944/1985: 56).

A conformação e a construção da identidade do eu ou do ego racional é realizada através da confrontação com os seres e potências divinas e, para ganhar esta luta, Ulisses utilizou-se da astúcia, pois aceita a sua impotência diante deles, abandona-se à natureza e oferece uma troca na forma de um sacrifício para estes seres mitológicos, o que gera um contexto e uma obrigação para ambos, deuses e heróis. Com isto, ele pode



escapar do seu destino traçado pelos deuses e vencer as batalhas, mas apenas dentro das obrigações conformadas com os seres mitológicos. Na realidade, com a astúcia do sacrifício e da lógica da troca do ritual, Ulisses logra as divindades, pois realiza “uma cerimônia organizada pelos homens com o fim de dominar os deuses, que são derrubados exatamente pelo sistema de veneração de que são objetos” (Adorno & Horkheimer, 1944/1985: 57).

Estas cerimônias subordinam as divindades aos objetivos humanos e dissolvem os seus poderes, pois os homens racionalizam e calculam o sacrifício a ser oferecido em função de seus objetivos e com isto ocorre a negação da potência sobre-humana da divindade. Este logro ou engano que os sacerdotes impõem aos deuses é realizado da mesma forma pelos sacerdotes incrédulos sobre o restante da sociedade e o povo, pois aquele ou aquilo que é sacrificado torna-se semelhante aos deuses. Todo sacrifício implica em uma violência contra os homens e a natureza rompendo o “fluxo natural” dos eventos e a astúcia de Ulisses é “o desdobramento subjetivo dessa inverdade objetiva do sacrifício que ela vem a substituir” (Adorno & Horkheimer, 1944/1985: 59).

A proracionalidade que aparece na forma da astúcia de Ulisses como uma substituição ou troca do sacrifício por algo subjetivo conforma um eu ou uma identidade do eu que se opõe ao contexto da natureza, mas sempre idêntica a si mesmo e rígida. Desse modo, a racionalidade civilizatória possui um núcleo que dissemina a “irracionalidade mítica”, pois a dominação sobre os outros homens e sobre a natureza que é exigida pela civilização exige a negação da própria natureza no homem e, portanto, “não apenas o *telos* da dominação externa da natureza, mas também o *telos* da própria vida se torna confuso e opaco” (Adorno & Horkheimer, 1944/1985: 60). Todos os objetivos de sua existência tais como o progresso material, o desenvolvimento social, perdem sua validade e o domínio do homem sobre si mesmo torna-se a destruição de seu próprio ser, pois o que o homem pretende dominar em seu próprio ser é justamente a sua parte subjetiva e individual que ultrapassa as funções de sua autoconservação e que o torna humano. A civilização se constrói com a introversão do sacrifício e o capitalismo tardio, com a sua sociedade racionalizada e tecnificada, desenvolve ao máximo a função de autoconservação do indivíduo, procurando satisfazer totalmente as necessidades humanas, o que é uma ilusão e irrealizável. Então, o capitalismo passa a exigir um sacrifício de cada indivíduo nesta sociedade, isto é, para se conservar, ele sacrifica a si mesmo e isto já aparece de forma simbólica

na história de Ulisses. Para realizar a sua vontade, ele deve adquirir um domínio sobre si mesmo que é prerrogativa divina; esse domínio é conquistado realizando uma troca como os deuses, na qual ele dá ou sacrifica algo de si, mas os deuses lhe cedem o domínio do seu próprio destino e de sua vontade.

Entretanto, a parte sacrificada de Ulisses pelo domínio e pela vontade é o seu próprio desejo. Essa troca ou sacrifício é explicitado na parte em que ele deve atravessar a ilha das sereias. Elas possuem um canto que seduz os marinheiros e, conseqüentemente, a arrebentar os seus navios nos rochedos quando eles as seguem. Ulisses necessita passar ao lado delas e, para isto, ordena a seus marinheiros que tapem os seus ouvidos com cera, que amarrem ele - o próprio mestre e comandante - ao mastro e que não sigam as suas ordens em hipótese nenhuma. Graças a este artifício, Ulisses ultrapassa o desafio das sereias, mas para isto ele racionalizou o seu comportamento através da repressão do seu desejo atando a si mesmo e garantindo que seus subordinados não o obedecessem. Deste modo, ele suprimiu deles a possibilidade da fruição do prazer do canto da sereia ou de seguir o caminho do desejo. O herói venceu esta etapa, mas sacrificando ou renunciando a parte do desejo de si mesmo, impondo esta renúncia aos seus subordinados e aceitando a superioridade das potências divinas, no caso, as sereias.

Esse modelo de razão representado por Ulisses elimina a subjetividade e o desejo da natureza, consegue as coisas tendo paciência e esperando e “ao preço de seu próprio sonho [...] desencantando a si mesmo bem como a seus poderes exteriores” (Adorno & Horkheimer, 1944/1985: 63). A razão amolda-se a uma natureza morta e apenas instrumental.

As aventuras de Ulisses possuem um modelo pedagógico e evolutivo, pois podem ser comparadas ao confronto do ego em formação com as necessidades das diversas fases da formação ou “evolução” da sociedade: coletoras, caçadoras, agricultoras e estáveis. Além disto, este modelo relaciona a evolução do homem, do ego e da sociedade com a progressiva contenção do desejo e as conseqüências ou punições que advêm da liberação do eu ao impulso do desejo – que exige a constituição inicial de uma memória. Isto já aparece quando em um dos seus primeiros desafios, Ulisses e seus companheiros aportam em uma ilha, mas não devem comer da comida dos seus habitantes: os lotófagos ou comedores de lótus. Quem comer, perde a vontade e a memória. Os marinheiros que não seguem a proibição perdem-se em uma vida primitiva, semelhante aos animais, idílica, colhendo o doce lótus e vivendo o presente

como uma utopia, regredindo a uma etapa anterior da consciência. Ulisses transporta à força para os navios os seus companheiros apanhados nesta armadilha, que se tornaram inertes e ficaram tristes. Contra este espírito emerge a imagem do herói sofredor que deve realizar esta utopia do paraíso com a consciência através do trabalho histórico e não pela regressão, pois a felicidade encerra a verdade e é alcançada pela superação do sofrimento.

O próximo desafio de Ulisses é o povo do ciclope Polifeno, gigante de um olho e filho de Poseidon. Eles vivem sem lei e organização, em cavernas, colhendo o que a natureza lhes oferece em abundância e controlando suas mulheres e crianças, representando a sociedade na etapa dos caçadores e pastores. Nesta etapa, ainda não se configurou uma identidade estável do eu ou um caráter e, deste modo, o comportamento é inconstante, não é capaz de seguir um princípio racional ou lei, pois o pensamento é tortuoso e eventual.

Ulisses e seus marinheiros aportam em uma ilha, penetram na caverna de Polifeno que estava vazia, matam e assam alguns de seus carneiros. O gigante retorna, encontra os marinheiros, fica raivoso e pretende matá-los, mas Ulisses consegue dissuadi-lo disso, prometendo vinho e invocando o princípio da hospitalidade. Polifeno aceita, pretendendo comer os marinheiros e Ulisses mais tarde. Estes trazem vinho para o ciclope, que bebe, fica embriagado e dorme; mais tarde, os marinheiros saem da caverna, escondidos sob a pele de carneiros. Ulisses sai por último e cega o gigante, que acorda e pede por socorro aos outros ciclopes e ajuda para castigar o culpado, mas ele não percebeu que o nome que o rei de Ítaca tinha lhe dito – Ninguém – era falso e induzia ao erro. O bárbaro confunde o nome Ninguém com a coisa Ulisses. Assim, foi o fato de Ulisses renegar a sua identidade que o transformou em sujeito e utilizar uma imitação amorfa, o nome Ninguém, que salva a sua própria existência.

Entretanto, talvez devido ao medo de perder a sua identidade, Ulisses revela seu verdadeiro nome, gritando-o. Ele sucumbe à *hybris* e, como consequência, atrai a ira de Poseidon, sendo o seu navio quase atingido pelas pedras arremessadas por Polifeno, que embora cego localiza-o por seus gritos. Isso aponta para o fato de que o discurso da astúcia é incapaz de se deter, assumindo um aspecto de loucura maníaca, na qual o sujeito é possuído pela racionalidade como uma *hybris* e acessa a realidade pelo discurso. O discurso racional defende-se da realidade por um movimento contínuo, pois se parar ele pode ser dominado pela força da realidade.

Um desafio posterior é representado pelo encontro com a feiticeira Circe que remete à fase mágica, onde o ego ou o eu é desintegrado, dissolvendo o sentido do tempo e da memória. Ao aportar na ilha da feiticeira, os marinheiros são transformados em porcos, representando o abandono dos homens à sua pulsão instintiva, exceto Ulisses que recusa as oferendas sexuais e prazerosas advindas dela. Circe apresenta-se como ambígua, pois realiza a felicidade dos homens, mas destrói a autonomia e individualidade de quem recebe a sua felicidade, fazendo-os regredir. Ao recusar a feiticeira<sup>5</sup>, Ulisses pode dormir com ela sem se transformar em animal, o preço para o seu prazer é a negação inicial do mesmo, assim, “a força de Circe, que submete e reduz os homens à servidão, converte-se na servidão do homem que, pela renúncia, recusou a submissão” (Adorno & Horkheimer, 1944/1985: 75).

A última etapa da jornada é a transposição do Hades, o reino dos mortos, onde eles existem apenas como imagens. As primeiras almas que aparecem para Ulisses são as imagens matriarcais, de antigas heroínas e da mãe, mas ele recusa a realidade dessas imagens, pois as reconhece apenas como aparências e se afasta delas. Isto apenas é possível ao indivíduo que já é senhor de si e que, deste modo, pode reconhecer a falsa realidade do mundo das imagens.

Como último obstáculo, Ulisses realiza um sacrifício destinado a acalmar a ira de Poseidon e possibilitar o retorno para o seu lar ou sua pátria-mãe. Foi justamente a saudade da sua pátria como um ponto fixo de sua existência que impediu o rei de ser engolido pelo mundo primitivo. A fixação do homem em um local e a ordem fixa da propriedade gerou a alienação dos homens e também a noção de pátria-mãe e de lar, as quais recebem a nostalgia e a saudade de um estado originário perdido que se fixou nestas imagens.

A trajetória de Ulisses mostra bem o processo de emancipação do homem da natureza externa e interna através do uso da razão que acaba sendo uma forma de astúcia para enganar os deuses ou as potências naturais percebidas como superiores ao homem. Para isto foram necessários o controle do desejo e a instituição de procedimentos rituais racionalizados de troca com as divindades, tais como o sacrifício. Assim conformado, o indivíduo possui enfatizadas apenas as suas funções de autoconservação e sacrifica partes de seu próprio desejo, pois está separado da

---

<sup>5</sup> A feiticeira representa a última hetaira e o primeiro personagem feminino, tornando-se impotente na medida que, apenas com a mediação masculina, lhe é concedido o poder. Como hetaira, ela é subjugada

natureza e do fluxo espontâneo dos eventos. Ele termina por possuir uma identidade rígida e que é semelhante a si mesmo apenas e, tendo perdido a noção da finalidade de sua própria vida, vivendo apenas da ilusão apolínea, o indivíduo desenvolve um anseio disperso e fugidio pelo retorno à unidade primordial com a natureza, uma integração que implica em sua dissolução e o contato com o elemento dionisíaco da vida.

---

pelo papel de esposa e só retoma as relações de posse vendendo o prazer, adaptando-se a ordem patriarcal (Adorno & Horkheimer, 1944/1985).

### **3. MITO DO HERÓI E AS TEORIAS DO IMAGINÁRIO**

O modelo de herói figurado por Ulisses indica a constituição de um sujeito com uma identidade rígida, centrada na razão, no próprio eu e no controle de seus desejos e afetos. Assim, a própria subjetividade do sujeito deve ser dominada e controlada; a imaginação, os mitos e todos os produtos do imaginário também devem ser contidos e dominados e, conseqüentemente, os aspectos seus criativos e autônomos são negados ou desvalorizados. Isso se reflete no próprio pensamento sobre o homem e nas diferentes concepções sobre o inconsciente<sup>6</sup>, a psique humana e seus produtos.

#### **3.1. IMAGEM, IMAGINAÇÃO E IMAGINÁRIO**

A imaginação, a imagem e o símbolo concebidos como elementos criativos, que são portadores de um significado e indicadores de uma transcendência na cultura e no psiquismo humano, contradizem a concepção clássica ou dominante dos mesmos. A imagem e o símbolo fazem referência a um conhecimento simbólico que se ancora na autonomia da imagem e no seu dinamismo. O pensamento vigente no Ocidente se contrapõe a essa forma de conhecimento por meio de um iconoclasmo e da desvalorização da imagem e da sua presença com elementos pedagógicos antagonistas às suas características. Assim,

---

<sup>6</sup> No campo da Psicologia, se contrapõem linhas opostas e divergentes, basicamente entre o campo das ciências do comportamento com viés cientificista e positivista e as teorias psicodinâmicas, que abordam a questão do inconsciente e possuem sua matriz no pensamento freudiano. Uma discussão sobre os problemas epistemológicos e ideológicos desta dicotomia pode ser vista em Serbena e Raffaelli (2003). A psicanálise deu fundamento a diversas formas de pensar a psique e o inconsciente, com muitas delas de autores que foram discípulos de Freud, mas no curso do tempo divergiram dele em aspectos fundamentais e constituíram suas próprias linhas de pensamento. As diversas correntes de pensamento constituem diferentes esquemas interpretativos dos fenômenos da psique, dentre os quais o processo de construção do significado, dos mitos e das religiões. Para abordar a relação do indivíduo com o imaginário e o sagrado deve-se considerar as “hermenêuticas instauradoras” que recuperam o direito do símbolo, do mito e do sagrado (Durand, 1988). Eles são considerados como elementos ou produtos criativos da função imaginativa da psique e há uma corrente de pensamento integrada pela Psicologia Analítica de C. G. Jung, pela antropologia do Imaginário de G. Durand, pelo o estudo comparado das religiões e do papel da imaginação de G. Bachelard (1884-1962). Atualmente, as neurociências se aproximam desse campo através do estudo dos aspectos cognitivos do inconsciente, obviamente a partir de outros pressupostos e concepções (Raffaelli, 2003).

“à presença epifânica da transcendência, as igrejas oporão dogmas e clericalismos; ao pensamento indireto, os pragmatistas oporão o pensamento direto, o ‘conceito’ – quando não o ‘percepto’; finalmente diante da imaginação abrangente, ‘senhora do erro e da falsidade’, a ciência construirá as longas correntes da explicação semiológica, assimilando aliás estas últimas às longas cadeias de ‘fatos’ da explicação positivista” (Durand, 1988: 24).

Isso se completa com a depreciação do símbolo no pensamento cartesiano, onde o único símbolo é a própria consciência e o saber científico e positivista como o modelo da matematização e observação dos fatos. O próprio processo de constituição da ciência ou do espírito científico se fez eliminando do seu processo de pensamento os elementos e características afetuais e imaginativos, havendo todo um esforço para isso pois “o espírito científico só se pode construir destruindo o espírito não científico” (Bachelard, 1928/1974: 164). Esse iconoclasmo radical também repercutiu nas artes, isto é, nas imagens artísticas e no papel do artista. A imagem artística, seja na pintura ou na escultura, perdeu o seu caráter simbólico e o seu papel cultural foi reduzido para uma função pedagógica, de ornamento ou de distração. No movimento romântico do século XVIII há uma revolta contra essa condição desvalorizada do artista, mas sem recobrar a condição original que o ligava com a força da imagem simbólica (Durand, 1988).

No início do século XX, as imagens e a imaginação recuperaram parcialmente a sua importância, fundamentalmente para o funcionamento da vida mental, principalmente pela contribuição da psicanálise e da etnologia. A teoria freudiana tem o imenso mérito de “haver novamente conferido cidadania aos valores psíquicos” (Durand, 1988: 46), mas devido ao determinismo psíquico e à especificidade sexual da libido ele opera uma redução do símbolo ao signo, reduzindo a multiplicidade e a abertura da imagem simbólica a uma representação da vicissitude da libido e de seus incidentes biográficos.

Na etnologia, a abordagem dos mitos reduz o seu sentido ou significado a uma funcionalidade social ou a relações estruturais entre diversos componentes e, desse modo, “tanto o estruturalismo como o funcionalismo reduzem o símbolo a seu estrito contexto social, semântico ou sintático, conforme o método utilizado” (Durand, 1988: 55). Da mesma forma, quando o pensamento positivista, cientificista e materialista é aplicado ao estudo do imaginário tende a considerá-lo como um real deformado. O imaginário é concebido como epifenômeno do real, ilusão ou fantasia que se

contrapõem ao conhecimento e ao saber científico. Cabe então às ciências, necessariamente positivas e empíricas, estudar a ilusão do imaginário<sup>7</sup>.

Desse modo, pode-se situar duas concepções do imaginário. A abordagem clássica oriunda do pensamento cientificista considera-o apenas como um conjunto de imagens e um sistema estático e fechado; já a abordagem atual conceitua-o como um conjunto sistêmico de imagens, um sistema dinâmico e aberto com princípio de organização e autopoiese. Essa abordagem possui como antecessores G. Bachelard (1884-1962) abordando a força da imaginação, M. Elíade (1907-1986) através da fenomenologia da religião e H. Corbin (1903-1978) mostrando o aspecto criativo da imaginação.

A primeira coisa é distinguir as diferentes funções da imaginação. Existe uma imaginação reprodutora, que é determinada pelos processos perceptivos e funciona como uma memória ou reprodução do real, e uma imaginação criadora designando a imagem imaginada, vinculada a uma função do irreal, ao domínio e atividade dos arquétipos, com uma função prospectiva e operando pela sublimação (Bachelard, 1948/2001). Essa sublimação não é a mesma de Freud, mas uma sublimação pura que não se liga aos impulsos ou desejos, que está ligada a uma transcendência e de uma novidade especialmente visível na linguagem poética (Bachelard, 1957/1974: 349).

---

<sup>7</sup> O campo clássico de estudo do imaginário social é formado por três autores: K. Marx com a intenção desmistificante e utilizando o conceito de ideologia; E. Durkheim demonstrando a relação entre as estruturas sociais e as representações coletivas e o modo como estas estabelecem a coesão social e M. Weber mostrando a questão do sentido que os atores sociais atribuem às suas ações (Backso, 1985). O campo é ampliado com a contribuição da psicanálise mostrando a imaginação como uma atividade necessária ao indivíduo, da antropologia estrutural mostrando como a cultura pode ser considerada como um sistema simbólico, pela história das mentalidades e por outras disciplinas. Isto mostra a complexidade do imaginário e de sua abordagem, pois ele atravessa várias disciplinas configurando-se como um campo interdisciplinar, da multiplicidade de métodos e teorias que existem sobre ele e da inexistência de uma teoria única e consensual para o mesmo. Isto pode ser percebido claramente na polissemia do termo “imaginário”, “símbolo” e nas suas diferenças conceituais. Uma concepção muito difundida sobre o Imaginário é do psicanalista francês J. Lacan (Miller, 1987). Segundo sua teoria, a psique possui três registros que se interpenetram: Real, Imaginário e Simbólico. Esse último corresponde à ordem dos fenômenos psíquicos estruturados como linguagem, mostrando que o sujeito se constitui dentro em uma ordem pré-estabelecida, uma estrutura com leis e regras (Lei ou Nome-do-Pai) que regem o seu funcionamento psíquico. Portanto, é mais importante a estrutura das relações entre o significante e o significado que a ligação entre o símbolo e aquilo que ele representa. Essa ligação possui muitos componentes da ordem do Imaginário. Nesse registro, há uma fusão entre o significado e o significante, entre o objeto e a sua representação, sendo regida pela lei da semelhança e do homeomorfismo. Ele implica em uma relação narcísica do indivíduo com o seu ego e, portanto, toda relação fundamentalmente regida pelo imaginário está fadada ao malogro, apesar de sua constituição ser necessária para o ser humano (Laplanche & Pontalis, 1986). Um exemplo da aplicação dessas concepções poder ser vista em Raffaelli (2004). Essa concepção sobre imagem e imaginação difere radicalmente da adotada nesse trabalho e, portanto, não será desenvolvida.



A imaginação é dinâmica e criadora, a psique funciona através da imaginação e ela possibilita unificar as antinomias, especialmente as próprias do homem como entre espírito e matéria, entre o animal e os deuses, pois “permite-nos compreender que algo em nós se eleva quando alguma ação se aprofunda – e que, inversamente, algo se aprofunda quando alguma coisa se eleva” (Bachelard, 1943/2001: 109).

Assim, há uma função criativa da imaginação no relacionamento do indivíduo com a realidade, pois ela é um elemento relativamente autônomo, com uma dinâmica própria e criativa. O sujeito não controla a imaginação e as imagens acontecem ao indivíduo. Neste enfoque, a imaginação não é resultado ou resíduo da percepção ou de alguma outra função psicológica, mas possui a propriedade de integrar, através da função transcendente e do processo de simbolização, os diversos campos da existência tais como pensamento, ação e emoção em uma experiência significativa (função transcendente e de simbolização) – o que o indivíduo faz, é sentido e entendido de forma plena.

A mediação entre estas esferas é realizada através do símbolo. Nesta concepção, ele é vivencial, polissêmico, liga-se às imagens, remete a um significado intangível e que não é passível de ser traduzido em palavras, sendo definido como a melhor expressão possível de algo relativamente desconhecido (Jung, 1991).

O sentido de totalidade do indivíduo frente à realidade, a construção de um significado para a sua existência, a integração da “falta” ou “vazio” da representação do real é realizada por meio do símbolo, através da imaginação simbólica (que opera com símbolos) e da função transcendente (que permite integrar opostos). Ela também realiza a articulação entre os pólos biológico e cultural do ser humano (Natureza e Cultura). Esta maneira do símbolo operar mostra que o seu significado, as experiências e imagens relacionadas a ele estão ativas, mas se ele sofrer um movimento de racionalização, tornando-se um signo e formando ou inserindo-se em um sistema ou discurso racional e unívoco, ele pode deixar de ser significativo, de evocar estas experiências e de possibilitar a integração dos opostos. Como signo, possui significado convencional e definido e opera com experiências definidas e, deste modo, desloca-se do campo do simbólico para o campo semiótico, do processo da simbolização para a representação.

A abordagem do imaginário, dos processos, das formas e das mediações simbólicas e um estudo interdisciplinar entre as diversas práticas simbólicas teve um local privilegiado nos “Encontros de Eranos” onde especialistas de diversos campos do

saber se encontravam e dialogavam em busca de pontos de contato. Suas atividades estenderam-se de 1933 a 1988 sendo publicados 57 volumes. Os participantes desses encontros procuravam a unidade do ser humano na sua multiplicidade privilegiando o estudo das estruturas fundamentais do psiquismo humano em suas manifestações, isto é, os arquétipos e os símbolos na esfera do sagrado, dos mitos, das religiões e das transformações culturais. Pode-se colocar que eles formularam uma espécie de “hermenêutica simbólica”. Os encontros envolviam vários campos do saber tais como a etologia, fenomenologia e hermenêutica, antropologia, estética, ciências, orientalismo e tradição gnóstico-cristã; destacando alguns campos e especialistas temos K. Kerény, J. Campbell e W. Otto na mitologia; M. Elíade e G. Durand na simbologia; C. G. Jung, M. L. Von Franz, J. Hillman e E. Neumann na psicologia profunda ou analítica (Carvalho, 1998).

Desse modo, as diversas teorias do pensamento tais como a Psicologia Analítica de C. G. Jung, a antropologia do imaginário de G. Durand, o estudo da imaginação de G. Bachelard (1985) e o estudo comparado das religiões enfatizam o papel da imaginação no relacionamento com a realidade. A imaginação é considerada como um elemento criativo e relativamente autônomo em relação ao sujeito, pois as imagens aparecem ao indivíduo e ele não as controla e o seu conjunto forma o campo do imaginário.

Assim, a consideração pela atuação do símbolo e da imaginação formam o campo do imaginário. Deve-se salientar que este termo possui muitas acepções e nem sempre é bem definido. Na concepção deste trabalho, utiliza-se a definição baseada em G. Durand na qual o imaginário é:

“o conjunto das imagens não gratuitas e das relações de imagens que constituem o capital inconsciente e pensado do ser humano. Este capital é formado pelo domínio do arquetipal – ou das invariâncias e universais do comportamento do gênero humano – e pelo domínio do idiográfico, ou das variações e modulações do comportamento do homem localizado em contextos específicos e no interior de unidades grupais” (Teixeira Coelho, 1997: 212).

Neste sentido, ele antecede aos conceitos, às idéias, às ideologias e a todas as representações e produções humanas simbólicas, sendo o substrato do qual elas emergem, “é o conjunto das imagens e de relações de imagens que constituem o capital pensado do *homo sapiens* – aparece-nos como o grande denominador fundamental onde vêm se encontrar todas as criações do pensamento humano” (Durand, 1997: 18).

No imaginário, a imaginação é criativa, autônoma e opera com símbolos, isto é, uma imaginação simbólica que possui um sentido no funcionamento da psique como um todo. Ela possui uma função “biológica”, auxiliando ao homem pensar e suportar a morte e a finitude por meio da imaginação da morte como um repouso, um sono ou um descanso, ela eufemiza a morte; uma função de equilíbrio psicossocial que ocorre através da resolução de antítese e das oposições da realidade por meio da função transcendente dos símbolos; uma função ecumênica ou de união dos homens por meio do contato com as imagens e símbolos universais da espécie humana e da comunhão que isso provoca; e por último, uma função teofânica, na qual os símbolos e as imagens se tornam uma abertura no mundo temporal para o mistério, o sagrado e a eternidade (Durand, 1988).

No imaginário, as imagens não se apresentam soltas e dispersas, mas agrupam-se obedecendo a certos padrões. Existe um princípio na sua organização que possui correspondentes da organização sensório-motora do organismo ou dominantes reflexas. A primeira dominante corresponde aos reflexos que colocam o organismo da criança na vertical, sendo denominada de “postural”. A segunda dominante relaciona-se com o processo de nutrição e, por último, a dominante sexual equivalendo aos processos de acasalamento e procriação com os ritmos e ciclos nos quais se processa a atividade sexual. Assim, as representações e as imagens são integradas em esquemas perceptivos relacionados e assimiladas a esquemas sensório-motores cujos principais gestos ou dominantes são a postura vertical de ascensão corporal, o ato da nutrição ligado com a profundidade, a descida digestiva e à sexualidade e seus ritmos. A cada gesto ou ação corresponde “ao mesmo tempo uma matéria e uma técnica, suscita um material imaginário e, senão um instrumento, pelo menos um utensílio” (Durand, 1997: 54). Assim, as imagens contêm, de algum modo, o seu próprio sentido.

Os esquemas formam uma delinação inicial da imaginação e, em contato com o ambiente natural e social, acabam por fixar os arquétipos e as imagens arquetípicas, que constituem o local de contato entre o imaginário e os processos racionais. Essas imagens e o seu dinamismo possuem certos agrupamentos denominados de estruturas, isto é, “certos protocolos normativos das representações imaginárias, bem definidos e relativamente estáveis, agrupados em torno dos esquemas originais” (Durand, 1997: 62). A estrutura não é estática, mas possui um dinamismo e está sujeita a transformações. Ela age com um papel de motivador para um conjunto de imagens, que por sua vez podem se reunir compondo uma estrutura mais geral e ampla denominada

de regime do imaginário (Durand, 1997), que no fundo, indicam a luta da imaginação contra o tempo e a finitude.

Fundamentalmente, são especificados dois regimes no imaginário, o Diurno e o Noturno, que correspondem ao duplo aspecto da libido ou energia psíquica: ao aspecto progressivo e extrovertido ou regressivo e introvertido respectivamente. O regime diurno se define pela antítese, na qual as figuras, idéias e elementos se opõem às precedentes, gerando uma oposição, polarização e um maniqueísmo nas imagens. Essas separações abrem caminho para o conceito e para as estruturas mais gerais da representação e do dualismo platônico.

Esse aparece representado nos símbolos de ascensão, no gládio ou espada, no cetro, nos esquemas verticais, na luz e nos símbolos solares. A ascensão “é imaginada contra a queda e a luz contra as trevas [...] na figura heróica do lutador erguido contra as trevas e contra o abismo” (Durand, 1997: 158). Desse modo, o herói do regime diurno é um herói da luz e da claridade, um herói solar que se opõe e luta contra os monstros e seus oponentes, sendo também um guerreiro violento. Suas armas são cortantes, separam o bem do mal, perfuram e relacionam-se com a sexualidade principalmente como significando potência e poder e são um símbolo de potência e de pureza. O modelo prototípico do herói solar é Apolo derrotando a serpente Píton com as suas flechas atravessando-a e as suas lutas possuem uma qualidade intelectual ou espiritual, pois as armas simbolizam o movimento da libido de sublimação e de espiritualização.

A representação ou as imagens que se limitam apenas ao regime diurno permanecem ou em um estado constante de tensão, luta e vigília, ou em um vazio absoluto ou numa consideração maniqueísta, austera e ascética do mundo. Isso ocorre porque o regime diurno anuncia “a desconfiança em relação ao dado, às seduições do tempo, a vontade de distinção e de análise, o geometrismo e a procura da simetria e por fim o pensamento por antíteses” (Durand, 1997: 190).

O regime noturno indica uma outra forma de atividade da imaginação contra o tempo, onde o antídoto contra ele é procurado “na segura e quente intimidade da substância ou nas constantes rítmicas que se escondem em fenômenos e acidentes” (Durand, 1997: 194) por meio da ligação com as forças do devir, incorporando as figuras constantes e ciclos que se repetem de forma segura na passagem do tempo e se ligar a eles de forma afetiva. Assim, há um grupo de símbolos que simplesmente inverte o valor negativo do tempo e se liga a ele; outro grupo representa a procura das

constantes no tempo e a síntese das aspirações de transcendência. Nos dois casos há uma valorização do regime noturno, assim no primeiro grupo, “no seio da própria noite o espírito procura a luz e a queda se eufemiza em descida e o abismo minimiza-se em taça, enquanto, no outro caso, a noite não passa de propedêutica necessária do dia, promessa indubitável da aurora” (Durand, 1997: 198).

Esse se deixar levar, do ciclo e do cair no tempo do regime noturno indica que ele se relaciona com as imagens de descida, de mergulho na água profunda, da digestão, da noite, do retorno à terra, do feminino e da grande Deusa ou grande Mãe. O modelo de herói lunar já não é mais o matador de dragões, como no regime diurno, mas aquele que eufemiza ou suaviza a luta com o adversário, indo às suas armas e relacionando-se com ele (Durand, 1997) e, desse modo, é o anti-herói ou aquele que procura reintegrar o Bem e o Mal e dissolver a sua separação. Talvez a imagem mais forte disso seja a figura de Satã, o anjo rebelde e caído, e a vontade de unificação dos contrários mostra-se no drama mítico da morte e do renascimento ligado à noite, à lua, à morte e ao tema do eterno retorno.

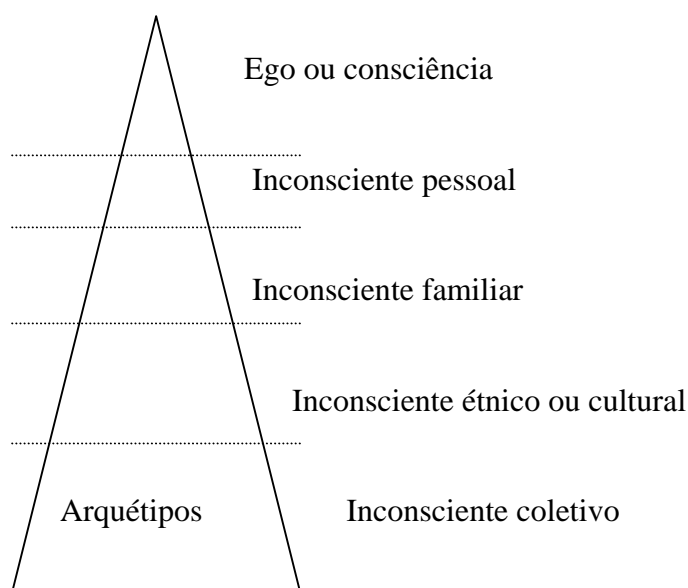
O desenvolvimento destas concepções gerou uma teoria geral do imaginário elaborada por Gilbert Durand, formando a Escola de Grenoble e constituindo o que se denomina Antropologia do Imaginário (Teixeira, 2000: 26). Essas concepções possuem como equivalente na psicologia as teorias de C. G. Jung e seus seguidores, formando a Psicologia Analítica que enfatiza o papel da imaginação, dos símbolos e dos arquétipos na psique humana.

### **3.2. A PSICOLOGIA ANALÍTICA DE C. G. JUNG**

O suíço C. G. Jung foi um dos principais integrantes do movimento psicanalítico em sua fase inicial, sendo inclusive o primeiro presidente da associação internacional que reunia os psicanalistas. Ele divergiu de Freud<sup>8</sup> inicialmente sobre o conceito de libido, tomando-a de forma mais ampla que a conceituação sexual e, posteriormente, principalmente sobre a noção do inconsciente. O rompimento entre ambos foi selado na publicação do livro de Jung (1924/1986) “Símbolos da transformação” no qual ele explicita suas diferenças teóricas com Freud. Basicamente, Jung amplia o conceito de

libido, que passa a ser uma energia psíquica geral e não apenas de caráter sexual, como Freud a conceitua; a visão da psique e do inconsciente se modifica, pois ela passa a não ser “uma página em branco” no nascimento e o inconsciente amplia-se incluindo uma camada constituída de estruturas e imagens comuns a toda a humanidade (os arquétipos) que se manifestam nos sonhos, mitos, religiões e contos de fada. Devido a isso, o método de análise de casos individuais modifica-se, incluindo-se comparações dos sonhos e fantasias com elementos da mitologia universal, além das associações pessoais.

**Ilustração 1. Esquema dos níveis da psique**



Na sua concepção, o inconsciente possui uma amplitude muito maior que a consciência<sup>8</sup>, sendo o ego apenas uma pequena parte da psique. Essa é constituída principalmente por elementos inconscientes originados de várias fontes, inicialmente

<sup>8</sup> O relacionamento tumultuado entre Freud e Jung aparece nos volumes das correspondências completas e uma análise sucinta deste relacionamento, das divergências teóricas e influências recíprocas pode ser visto em Davis (2002).

<sup>9</sup> Devido a essa concepção de psique em Jung, na qual o inconsciente é muito mais amplo do que o ego, a noção de consciência modifica-se, passando a existir a consciência do ego ou egóica que equivale à consciência no sentido do senso comum e da terminologia tradicional e uma consciência ampliada, relativa à totalidade dos processos inconscientes e arquetípicos. Isso ocorre porque o inconsciente possui uma autonomia em relação ao ego, opera com muitas percepções que nem alcançam a consciência egóica e possui certas estruturas de imagens e comportamentos, os arquétipos, relativos a determinadas situações típicas e que funcionam como uma espécie de sabedoria instintiva e automática (Jung, 1986a; Whitmont, 1991a). Nesse trabalho, o termo consciência refere-se à consciência egóica, salvo quando for especificado.

do indivíduo até esferas mais coletivas e impessoais, pois o indivíduo está inserido em uma família, que faz parte de uma cultura ou etnia, que por sua vez é da espécie humana. Assim, os elementos de experiências inconscientes do indivíduo, apenas, formam o inconsciente pessoal; aquelas compartilhadas com a família ou a etnia, o inconsciente familiar ou étnico e, por último, os elementos inconscientes comuns a todos os indivíduos da espécie humana, o inconsciente coletivo.

O relacionamento entre o consciente e o inconsciente opera principalmente através da imagem e da imaginação. Conceitua que a psique opera basicamente de duas formas diferentes, mas complementares: pelo inconsciente através da analogia e pela consciência por meio da lógica ou raciocínio analítico. O raciocínio analógico é a forma do inconsciente operar. Este modo é visto nos sonhos, nas fantasias, no pensamento mítico.

“Este pensamento não requer esforço, afasta-se da realidade para fantasias do passado e do futuro. Aqui termina o pensamento em forma de linguagem, imagem segue imagem, sensação segue sensação [...] trabalha sem esforço, espontaneamente, com conteúdos encontrados prontos e é dirigido por motivos inconscientes [...] afasta-se da realidade, liberta tendências subjetivas e é improdutivo em relação à adaptação” (Jung, 1986: 16).

É um engano interpretar os produtos do pensamento analógico (sonhos, imagens, fantasias, mitos) dentro do campo da lógica analítica e linear, pois os critérios de verdade são diferentes, assim como sua estrutura e discurso. Se isso acontece, ocorre então a desvalorização dos símbolos, de sua função e introduz-se uma fonte de desequilíbrio na psique, pois eles fazem a conexão entre a consciência e o inconsciente.

A consciência é vista como menor que o inconsciente, estando inserida dentro da psique. O próprio conceito de inconsciente, como todos os fenômenos psíquicos desconhecidos da consciência, remete à sua amplitude desconhecida. O ser humano está dividido por natureza, entre consciente e inconsciente, entre uma realidade externa e objetiva e uma realidade interna e subjetiva. O pensamento analítico corresponderia a um direcionamento para a realidade externa e o pensamento analógico para a realidade interna.

Isso é claramente expresso na forma do sonho, sendo todo ele simbólico, como uma fábula da existência do sonhador e operando por meio de analogias. O inconsciente se manifesta simbolicamente e a consciência (ou ego) para acessar o seu inconsciente deve interpretar a mensagem que é expressa simbolicamente. A

desvalorização da linguagem simbólica implica na desvalorização do inconsciente e da realidade subjetiva da psique.

### **Símbolos, arquétipos e mitos**

É importante salientar que, segundo Jung (1991), o símbolo é a melhor expressão possível de algo relativamente desconhecido, pois ele representa por imagens experiências e vivências que incluem aspectos conscientes e inconscientes, isto é, desconhecidas da consciência. Como tal, o símbolo participa e existe sob a forma vivencial e experiencial, sendo impossível de ter seu significado esgotado ou determinado, possibilitando estabelecer múltiplas relações e analogias. Se um símbolo perde seu caráter “mágico”, isto é, de atrair a atenção psíquica, pode-se dizer que não é mais um símbolo. A utilização excessiva do símbolo tende a reduzi-lo a indicador de um conceito ou de uma realidade material e este indicador não opera mais como símbolo e sim como signo. A degradação do símbolo em signo tem como exemplo os manuais do sonho que trazem guias e significados para cada figura ou imagem que aparece. Esta degradação implica em um empobrecimento da psique do indivíduo, pois reduz a multivocidade do símbolo na univocidade do signo, ou seja, a riqueza simbólica é reduzida a uma representação unívoca. Se algo é ou não símbolo, vai depender do ponto de vista e da atitude do indivíduo que contempla.

O símbolo pode realizar a mediação entre as diversas antinomias e oposições do sujeito, materializadas em uma oposição e relação entre o consciente e o inconsciente. Esta oposição provoca uma atividade inconsciente que se manifesta de forma simbólica com uma função de compensação desta oposição. Assim, o símbolo tem uma função de equilíbrio da psique como um todo. Entretanto, ele é criativo, pois o símbolo que surge deste dinamismo pode conter ou ser um fundamento que unifica os opostos (Jung, 1949/1991: §903s). Deste modo, ele “esclarece a libido inconsciente pelo “sentido” consciente que lhe dá, mas lastreando a consciência através da energia psíquica que veicula a imagem” (Durand, 1988: 63). Entretanto, esta mediação apenas ocorre quando há uma atitude participativa e receptiva por parte do indivíduo que deste modo permite a atuação da “função transcendente” do símbolo.

Sendo oriundos de estruturas arquetípicas, os símbolos representam situações e temas típicos e recorrentes da existência humana tal como o nascimento, a morte, o



casamento e a luta pela sobrevivência entre tantos outros e, deste modo, possuem uma certa constância de temas e significados, pois o arquétipo é uma estrutura do inconsciente, uma constante antropológica como denomina-o Maffesoli (2001). O inconsciente possui, então, uma parte pessoal que se refere às experiências pessoais do sujeito e uma parte impessoal composta pelos arquétipos, denominada de inconsciente coletivo. Ele

“parece se constituir de motivos mitológicos ou imagens primordiais, razão pela qual os mitos de todas as nações são seus reais representantes. De fato, a mitologia como um todo poderia ser tomada como uma espécie de projeção do inconsciente coletivo. [...] Portanto, podemos estudar o inconsciente coletivo de duas maneiras: ou na mitologia ou na análise pessoal” (Jung, 1986a: §325)

Os arquétipos são “estruturas básicas e universais da psique, os padrões formais de seus modos de relação são padrões arquetípicos” (Hillman, 1992: 22). O arquétipo pode ser utilizado como elemento ou base conceitual para compreender e explorar todos os tipos de experiências nas quais a função criativa da imaginação esteja presente, isto é, imaginais. Isto ocorre devido ao fato do arquétipo manifestar-se ou atuar simultaneamente em vários níveis ou estratos; como imagem, como padrão de percepção ou filtro da realidade e como um afeto ou impulso. Por exemplo, se o padrão arquetípico materno está constelado na psique, há a imagem da mãe, existindo então uma vontade ou impulso para comportamentos e atitudes de cuidado a outras pessoas e, desse modo, uma tendência a perceber o mundo sob a ótica do cuidado.

Existem vários arquétipos na mente humana, relacionados principalmente a situações típicas da existência humana: nascimento, morte, casamento, doenças e outros. Eles se constituíram pela repetição do tema por várias gerações. O arquétipo não é acessível diretamente, mas apenas por suas manifestações: biológica, em padrões de comportamento, e psíquica, em imagens, representações e produções humanas formando um substrato comum à humanidade.

Este substrato comum é denominado inconsciente coletivo ou psique objetiva, pois sua existência é independente do ego e da subjetividade de cada indivíduo. Ele se formou pela repetição de comportamentos frente a determinadas situações semelhantes entre si ao longo das diversas gerações e durante a formação do *homo sapiens*, tornando-se um fundo psíquico comum à humanidade. O inconsciente coletivo e os arquétipos seriam os depositários deste repertório comportamental acumulado, porém não são os comportamentos mas estruturas ou padrões de

comportamento. Eles fazem parte da natureza humana universal, independente do tempo e das culturas.

A psique objetiva se manifesta essencialmente por imagens, emoções e impulsos. A expressão do inconsciente realiza-se de maneira não racional e pré-lógica. As relações entre as imagens e a realidade não são de causa e efeito mas de similaridade e contiguidade, a lógica que prevalece é analógica.

“As camadas mais profundas falam através de imagens. Estas imagens devem ser consideradas como se apresentassem descrições de nós mesmos, ou de nossas situações inconscientes, na forma de analogias ou parábolas”. (Whitmont, 1991a: 35)

A Psicologia Analítica considera que a energia psíquica por detrás das imagens e símbolos é denominada libido, que possui dois aspectos complementares, o regressivo e o progressivo. O aspecto regressivo é orientado para dentro do próprio sujeito, do seu passado e o aspecto progressivo orienta-se para fora do sujeito, para os objetos externos.

Estes aspectos devem ser relativizados, pois o ego seria apenas a parte da psique responsável pela intermediação entre o mundo externo e a realidade interna. A realidade interna consiste de vários níveis, conforme já explicitado. Ela inicia-se pelo ego, pelo inconsciente pessoal, e estruturas inconscientes cada vez mais coletivas (família, etnia e humanidade).

No aspecto regressivo, a percepção do símbolo passaria então inicialmente por um determinante pessoal, até significados cada vez mais coletivos e cada vez mais carregados de energia psíquica (motivação) até chegar ao inconsciente coletivo .

No aspecto progressivo a energia psíquica se dirige para fora, para o objeto externo. O objetivo é modificar a realidade externa, cultural ou material. A energia não segue um fluxo livre, mas segue uma finalidade de desenvolvimento mais amplo que apenas os objetivos do ego, mas visando integrar o consciente com o inconsciente.

Pode-se observar um padrão na atuação da psique que corresponde um a movimento em direção à constituição de uma totalidade que abrange tanto o inconsciente quanto o consciente, ultrapassando a separação entre o ego e o inconsciente. Inclusive a relação entre a libido e os seus processos regressivos, isto é, o movimento da libido em direção aos objetos internos da psique, e progressivo, direcionamento da libido a objetos externos da psique, estão submetidos a esta busca

da totalidade. Ela envolve tanto a transformação da atitude do ego (regressão) como a realização de tarefas no mundo externo (progressão). Este processo implica em uma transformação dos símbolos envolvidos; aqueles que inicialmente tinham significados individuais ou específicos passam a adquirir uma conotação mais ampla, ligando o indivíduo a uma totalidade cada vez maior como com a família, a etnia e o cosmos.

Muitas passagens na trajetória do indivíduo dizem respeito aos diferentes papéis sociais que o mesmo deve cumprir em sua sociedade. Os conflitos próprios destas passagens são representados simbolicamente através de performances específicas para tal (rituais).

Na psique há o predomínio das imagens e os arquétipos podem ser considerados como categorias da imaginação, isto é, “no domínio da mente o instinto [arquétipo] é percebido como imagens, no domínio do comportamento, as imagens são desempenhadas como instinto. O comportamento é sempre a encenação de uma fantasia” (Hillman, 1981: 197). O arquétipo deve ser pensado associado a padrões de imagens e de comportamentos, pois a imagem sem comportamento é vazia e sem sentido e o comportamento sem imagem é cego. Em termos teóricos, o correto é distinguir arquétipo de imagem arquetípica, pois o arquétipo em si é irrepresentável e aparece à psique sob a forma de uma imagem arquetípica. Entretanto costuma-se utilizar os dois termos indistintamente, mas deve estar clara esta distinção.

A abordagem destas categorias de imaginação, arquétipos ou imagens arquetípicas pede, não um levantamento empírico, mas uma “compreensão” da personalidade do sujeito a partir da vivência do mesmo, assim o termo “compreensão” está “implícito em todos os demais e situa a abordagem de Jung mais da tradição das psicologias da compreensão (Dilthey, Nietzsche, Jaspers) do que as psicologias que são explicatórias, descritivas” (Hillman, 1981: 193).

Os arquétipos também, tal como as situações, sentimentos e representações dos indivíduos, não estão separados rigidamente, existindo sempre a possibilidade de relação entre os símbolos, pois eles se interpenetram. Circulando ao longo dos temas, expressando, equilibrando e unificando os contrários, eles são sempre pluridimensionais, bipolares e ligados com a experiência totalizante possibilitada pela função transcendente e seu dinamismo integrador (Chevalier & Geheintz, 1989: XXV). Esse aspecto fica mais saliente porque os arquétipos não possuem conteúdo pré-determinado, atuando como padrões estruturais na mente humana que devem ser

preenchidos com conteúdos da experiência individual do sujeito, a qual é social, cultural e historicamente localizada. Assim:

“eles [os arquétipos] só são determinados em sua forma e assim mesmo em grau limitado. Uma imagem primordial [arquétipo] só tem conteúdo determinado a partir do momento em que se torna consciente e é, portanto, preenchida pelo material da experiência consciente” (Jung, 1961/1987: 352).

Esse conceito foi elaborado por Jung a partir da observação de muitos temas repetidos em mitologias, contos de fada, literatura universal e nos sonhos e fantasias de seus pacientes. Ele observou que as imagens que apareciam se relacionavam principalmente com situações comuns da existência humana tais como o nascimento, a iniciação social, o relacionamento sexual e afetivo e perdas, entre outros; existindo assim tantos arquétipos quantas são as situações típicas da existência humana e formando substrato psíquico comum a toda humanidade.

Ele é um conceito limite, pois não é acessível diretamente, mas apenas por suas manifestações em padrões de comportamento, em imagens, representações e produções humanas que são semelhantes e, desse modo, o conjunto dos arquétipos forma um substrato comum à humanidade denominado inconsciente coletivo ou psique objetiva. Essa última denominação mostra que a sua existência é independente do ego e da subjetividade de cada indivíduo manifestando-se essencialmente por imagens, emoções e afetos, de maneira não racional e pré-lógica, por meio de relações de similaridade e de contigüidade, com lógica analógica e não de causa e efeito. Assim, há na psique um padrão atuante e que corresponde a uma totalidade que abrange tanto o inconsciente quanto o consciente. Ele envolve tanto a transformação da atitude do ego (regressão) como a realização de tarefas no mundo externo (progressão). Este processo implica em uma transformação dos símbolos envolvidos, onde inicialmente tinham significados individuais ou específicos e passam a adquirir uma conotação mais ampla, relacionando o indivíduo a uma totalidade cada vez maior: família, etnia e cosmos.

Este dinamismo ocorre pela repetição e redundância da vivência do símbolo e da sua expressão. Uma vez que seu significado é inesgotável e irrepresentável de forma lógica, o esclarecimento e a construção do sentido ou significado do símbolo ocorre pela circulação ao redor de um centro, com redundância e repetições cada vez mais aproximadas e carregadas de significado, sendo comparável a um movimento em

espiral. Deste modo, “o conjunto de todos os símbolos sobre um tema esclarece um símbolo, uns através dos outros” (Durand, 1988: 17).

Esta “redundância aperfeiçoadora” socialmente é visível principalmente nos rituais e nos mitos, pois os rituais são a atuação concreta ou expressão comportamental da dinâmica dos símbolos e arquétipos através da repetição de comportamentos e gestos e os mitos são a expressão discursiva na forma oral ou escrita da redundância das relações lingüísticas e lógicas entre idéias e imagens significativas ou simbólicas (Durand, 1988). Observa-se que o discurso metafórico dos mitos é a linguagem fundamental dos arquétipos (Hillman, 1992: 23).

Deste modo, o símbolo e o seu dinamismo possuem várias funções. Inicialmente exploratória, investigando e exprimindo “o sentido da aventura espiritual dos homens, lançados através do espaço-tempo” (Chevalier & Geheerant, 1989: XXVIII), representando e exprimindo o mundo percebido e vivido pelo sujeito em sua totalidade psíquica consciente e inconsciente e também substituindo conteúdos e vivências afetivas impossibilitadas de serem vividas, quer pela realidade ou pela atitude consciente. Esta expressão, representação e substituição possibilitam a mediação entre os opostos e elementos separados na experiência do indivíduo, unificando e condensando em uma imagem dotada de sentido e significado a totalidade da experiência humana em todos os seus níveis, isto é, nos campos sociais, cósmicos, religiosos e psíquicos, incluindo a consciência e o inconsciente. Deste modo, ele pode exercer uma função pedagógica e terapêutica, gerando um sentimento e sensação de participação em uma totalidade ou transcendência respondendo às múltiplas necessidades humanas. Esta participação no mundo material e humano acarreta a função socializante do símbolo, pois coloca o indivíduo em comunicação com a totalidade social. Imerso no meio social, ligado à cultura e à experiência individual, o símbolo está vivo e atuante. Nesta atuação e através da imaginação, ele é uma forma de relação entre os conteúdos internos, as vivências psíquicas e as percepções do mundo exterior e onde estes se combinam, refletem um ao outro, gerando uma “ressonância” entre si e possibilitando o aprofundamento do indivíduo na experiência pessoal e na vivência em sua totalidade.

Esse processo ocorre no mundo interno do indivíduo, por meio de suas fantasias e imaginação e, muitas vezes, não pode ser percebido objetivamente. Desse modo, ele corre o risco de ser ignorado ou desvalorizado, pois há uma confusão entre a dimensão mítica e a dimensão utilitária do simbolismo, com a dimensão mítica sendo reduzida à

utilitária (Durand, 1984). Esse processo de desvalorização epistemológica do imaginário, dos produtos simbólicos e do próprio símbolo vem ocorrendo desde Aristóteles e permeia a racionalidade ocidental desde Descartes. Isto está ligado à identificação do conceito de indivíduo com a razão, "o espírito é pensado segundo as modalidades da experiência objetiva: a *res cogitans* é considerada segundo o método da *res extensa* [...] e nisto reside a alienação fundamental." (Durand, 1984: 14).

Nesse contexto, o símbolo é reduzido a um signo ou sinal, quando é qualitativamente diferente dos mesmos. O signo é constituído pela fórmula: significado/significante. O símbolo, diferentemente do significante único do signo, possui o significante ao mesmo tempo: a) cósmico: retira sua imagem do mundo ao redor; b) onírico: faz referência a nossas imagens e sentimentos pessoais que se manifestam nos sonhos; c) poético: manifesta-se na linguagem. O seu significado é indizível e não representável, mas aberto. Ele pode ser designado (ter como significante) por qualquer objeto. O símbolo possui uma redundância, isto é, seu significado se manifesta por meio de todos objetos. Esta repetição (redundância) se realiza ao redor de um centro e possui um caráter de aperfeiçoamento e aproximação, mas nunca alcança o significado pois este é irrepresentável. Assim o conjunto de todos os símbolos sobre um tema determinado esclarece os próprios símbolos. A redundância simbólica acaba por se manifestar nos rituais e a redundância lingüística é significativa dos mitos. A redundância lingüística é a repetição de frases, palavras ou uma estrutura que contenha um sentido. O símbolo pode ser definido como:

“signo que remete a um indizível e invisível significado, sendo assim obrigado a encarnar concretamente esta adequação que lhe escapa, pelo jogo das redundâncias míticas, rituais, iconográficas que corrigem e completam inesgotavelmente a inadequação” (Durand, 1988: 19)

Desse modo, uma importante manifestação dos símbolos é o mito, pois ele é uma narrativa formada pelo encadeamento das imagens e dos símbolos, abrangendo as narrativas que legitimam as religiões ou cultos, a lenda, o conto popular e a narrativa romanesca. O sentido simbólico dos termos e o encadeamento da narrativa são importantes para o mito. O nível simbólico ou arquetípico é formado sobre a equivalência da forma dentro das estruturas das imagens. O mito “nunca é uma notação que se traduza ou decodifique, mas sim presença semântica e, formado de símbolos, contém compreensivamente seu próprio sentido” (Durand, 1997: 357), reduzir o mito

ao semiológico (terreno do signo) é empobrecê-lo, pois o mito está no terreno semântico (do símbolo).

O mito é um início de racionalização na forma de narrativa, exprimindo um esquema ou um conjunto deles, na qual os símbolos traduzem-se em palavras e os arquétipos em idéias. Deve-se lembrar que o símbolo é polivalente, mas quando perde esta polivalência, transforma-se em signo.

Em termos da dinâmica da psique, o símbolo possibilita a circulação de energia psíquica através do meio externo, do consciente e do inconsciente atuando em um dinamismo integrador, estabelecendo conexões entre forças psíquicas e objetos opostos e antagônicos. Deste modo, ele opera como uma função transcendente, pois através dele ocorre uma transcendência ou superação destas oposições e conflitos através da transformação dos seus conteúdos e da energia psíquica que estava retida neles. O símbolo, a imaginação simbólica e seu dinamismo possibilitam, então, uma diferenciação e desenvolvimento da consciência através da integração dos opostos em direção a uma totalidade (Chevalier & Geheer, 1989: XIX) e uma integração com o mundo que já existia no início do desenvolvimento do psiquismo individual.

### **Ego, complexo e projeção**

Na origem do psiquismo, existe um estado de identidade e fusão entre o consciente e o inconsciente, estando ambos ligados e inseparáveis. Existe um estado de participação mítica<sup>10</sup> (*participation mystique*), isto é, um modo pré-lógico no qual não

---

<sup>10</sup> A tradução literal seria “participação mística” que é inclusive utilizada muitas vezes, por exemplo, em Gambini (1988). Entretanto, ela induz a uma concepção equivocada no termo “mística”, pois remete à palavra misticismo que significa, no senso comum, uma crença no sobrenatural. O termo proposto e utilizado nesse trabalho (mítico), por sua vez, procura manter o sentido original no qual a expressão aparece que se refere ao “mito” tal como é conceituado pelos antropólogos e estudiosos da religião como J. Campbell e M. Eliade. Nessa concepção, o mito “quando estudado ao vivo, não é uma explicação destinada a satisfazer uma curiosidade científica, faz uma narrativa que faz reviver uma realidade primeva, que satisfaz a profundas necessidades religiosas, aspirações morais, a pressões e a imperativos de ordem social e mesmo exigências práticas. Nas civilizações primitivas, o mito desempenha uma função indispensável: ele exprime, exalta e codifica a crença; salvaguarda e impõe princípios morais; garante a eficácia do ritual e oferece regras práticas para a orientação do homem. O mito é um ingrediente vital da civilização humana; longe de ser uma fabulação vã, ele é, ao contrário, uma realidade viva à qual se recorre incessantemente; não é, absolutamente, uma teoria abstrata ou uma fantasia artística, mas uma verdadeira codificação da religião primitiva e da sabedoria prática” (Malinowsky, B. *apud* Brandão, 1989: 41). Nesse sentido diferencia-se consciência mítica como uma forma de ser no mundo e uma experiência específica da realidade – a experiência mítica (Gusdorf, 1953/1979). Esse fenômeno psicológico aparece também na conceituação psicanalítica mais moderna com o termo “identificação projetiva”, descrevendo um processo em que o sujeito projeta uma parte de

haveria uma distinção sentida entre o sujeito e objeto e o pensamento estaria sujeito aos afetos e a influência dos objetos externos. Esse conceito foi formulado inicialmente por Lévy-Bruhl (1857-1939) na sua obra *Les Fonctions mentales dans les sociétés inférieures* de 1912. Assim, a participação mítica seria o estado inicial da psique humana na criança, um estado de identidade original, cuja superação seria fundamental para qualquer processo de desenvolvimento psicológico.

A identidade não deve ser confundida com identificação, pois ela é um processo inconsciente, no qual o indivíduo não toma ciência do fato dele e do objeto serem separados e age como se existisse uma ligação, como se fossem inseparáveis. A identificação é uma imitação, inconsciente ou não, de uma pessoa ou objeto, na qual o indivíduo reconhece a separação entre ele e o objeto e, por conseqüência, ele não se percebe idêntico ao objeto; a identificação é um processo normal. Por exemplo, se o indivíduo adora um ídolo e o imita, se identifica com ele, mas reconhece que ele próprio não é o ídolo. Enquanto que a identidade com o inconsciente é o estado original do ser humano, o estado psicológico do recém-nascido e que em adultos isso representa um estado patológico; por exemplo, uma pessoa em estado de identidade psíquica com um ídolo sente que o acontece com seu ídolo, acontece a si, ela se percebe sendo e equivalente a seu ídolo, ela “é” esse ídolo (Whitmont, 1991a).

No estado de identidade com o mundo e com o psiquismo materno, os processos psíquicos do ego em formação são externalizados através do mecanismo da projeção, isto é, são atribuídos ao ambiente, ao mundo e aos objetos externos, características e atributos que são do mundo interno da psique. A projeção, um mecanismo natural da psique para tomar conhecimento dos seus objetos internos, caracteriza-se por estar carregada com conteúdos emocionais e atuar dentro de um processo mais amplo de equilíbrio da psique humana entre seus dois pólos: consciente e inconsciente.

No processo de desenvolvimento do ego, os afetos, fantasias, imagens e sentimentos relacionados às experiências com o mundo externo podem ser aceitas e integradas pelo ego ou recusadas devido a serem dolorosas ou contrárias aos ideais do ego. Nesse último caso, os afetos, fantasias, imagens e sentimentos relacionados com essa experiência são eliminados da consciência, sofrendo uma repressão e sendo deslocados para o inconsciente. Eles formam o que se denomina de complexos, isto é, um conjunto ou agregado de emoções, afetos, imagens e fantasias inconscientes

---

sua personalidade em um objeto externo que então é experimentado como uma parte de si ou como o conteúdo projetado (Samuels, 1988).



relacionados a essa experiência, que possui uma certa quantidade de libido ou carga energética e que quanto mais distante do ego ou mais inconsciente, maior a sua carga energética, maior sua autonomia e maior sua influência inconsciente no funcionamento da psique e do ego. Desse modo, o complexo interfere nas funções da consciência por meio de afetos, atos falhos, desejos, fantasias e na percepção correta da realidade pelo mecanismo da projeção.

O conceito de complexo foi desenvolvido por Jung a partir dos testes e das experiências de associação de estímulos realizadas nos laboratórios da clínica psiquiátrica da Universidade de Zurique no início do século XX. Nesses testes e experiências era mensurado o tempo de reação do sujeito à apresentação de um determinado estímulo, normalmente uma palavra, e o momento de início de execução de uma tarefa – falar ou escrever as primeiras palavras que vinham à sua mente. No experimento, eram apresentadas listas de palavras ao sujeito e comparado o tempo de reação do sujeito a cada estímulo com o tempo médio de reação do conjunto de estímulos. Existiam algumas palavras ou estímulos que possuíam um tempo bem maior que o tempo médio. Isso era interpretado tradicionalmente como uma falha de reação ou do experimento, mas para Jung ela indicava uma perturbação involuntária no comportamento da psique ocasionada pelo complexo inconsciente, pois essas palavras ou estímulos estavam relacionados de alguma maneira no sujeito (Jung, 1935/1985).

Essa perturbação mostra que, na psique, o complexo funciona como uma personalidade autônoma em relação ao ego, possuindo uma carga energética própria, uma tonalidade afetiva, um certo poder e aparece personificado como um personagem distinto do ego. Isso explica, por exemplo, as vozes dos espíritos que os crentes ouvem, pois elas são como complexos autônomos e inconscientes do ego do sujeito. Assim, a denominada unidade da psique ou da consciência é uma ilusão, pois a psique é constituída de várias personalidades parciais ou complexos. De certa maneira, o próprio ego é um complexo que está relacionado com a experiência e a percepção de si mesmo, da própria identidade e da continuidade de si mesmo no tempo e no espaço. Assim, “nosso inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo constituem um indefinido, porque desconhecido, número de complexos ou de personalidades fragmentárias” (Jung, 1935/1985: §151).

Quando o complexo, ou o conteúdo inconsciente, é levado à consciência pela projeção, pode ser aceito ou reprimido. Sendo aceito, ele é integrado na psique consciente, ocorrendo uma reformulação da atitude do consciente, criando uma nova

posição que realiza a síntese das posições consciente e inconsciente que estavam em conflito.

Desse modo, a projeção é um fenômeno natural do ser humano, pois

“Tudo o que é desconhecido e vazio está cheio de projeções psicológicas; é como se o próprio pano de fundo do investigador se espelhasse na escuridão. O que se vê no escuro, ou acredita poder ver, é principalmente um dado do seu próprio inconsciente que aí projeta. Em outras palavras, certas qualidades e significados potenciais de cuja natureza psíquica é totalmente inconsciente” (Jung, 1943/1991: §332).

Entretanto, se a projeção ocorre em excesso, pode ser patológica e uma defesa contra a ansiedade, pois ela consiste em atribuir ao objeto externo os conteúdos que são do próprio sujeito, mas que estão inconscientes ou são negados pelo ego. Ela é um meio do ego de tomar consciência dos conteúdos internos da psique e que para efeito de compreensão pode ser dividida em algumas etapas.

Inicialmente a pessoa considera o que observa no outro ou no objeto externo como a realidade e, desse modo, o conteúdo interno é projetado nele. Depois, ocorrem enganos devido às diferenças existentes entre o que é a realidade e a interpretação realizada, pois o conteúdo interno é diferente da realidade externa. Nesse momento, pode-se perceber a diferença entre a interpretação e a realidade, pois os equívocos oriundos da projeção aparecem nas avaliações equivocadas e nas suas conseqüências e, portanto, o sujeito começa a tomar contato com o complexo reprimido; nesse ponto, se a projeção for muito intensa ou atuar como mecanismo de defesa, pode ocorrer a negação desta diferença e dos seus equívocos. Se isso ocorre, o conteúdo projetado sofre uma nova repressão, torna-se mais inconsciente, sua carga energética aumenta e uma projeção mais forte deve ocorrer futuramente.

Se ocorrer uma avaliação correta da diferença entre a interpretação e a realidade, com a percepção e aceitação dos erros, pode-se modificar a avaliação inicial da realidade e a atitude inicial do ego. Nesse caso, começa a haver uma diferenciação entre o que é próprio do sujeito e o que pertence ao outro ou à realidade externa, isto é, amplia-se a consciência através da aceitação dos afetos reprimidos ocasionando um certo sofrimento ao ego.

Isso é completado com a realização de uma busca consciente das fontes e da origem da projeção, buscando minimizá-la. Assim, a libido é introjetada por meio da auto-observação do sujeito que deve suportar e aceitar a dor dos afetos reprimidos que

retornam à consciência. Isso permite ampliá-la e adquirir um maior conhecimento de si próprio.

A projeção tanto pode ocorrer no indivíduo como possuir um caráter coletivo. Uma determinada sociedade ou coletividade pode reprimir certos conteúdos, então eles passam atuar de forma inconsciente e podem ser projetados em outras sociedades, nos desviantes da norma social ou nos grupos diferentes dessa sociedade.

Desse modo, o mecanismo da projeção pode ser caracterizado como involuntário, oriundo de um conteúdo inconsciente que se movimenta para a sua conscientização, que é ativada ou iniciada pelos aspectos desconhecidos da realidade e processa-se no sentido da assimilação dos complexos inconscientes pelo ego. A carga energética acumulada nos complexos autônomos é disponibilizada para a psique total quando o complexo é integrado ou assimilado ao ego. Parte dessa energia é absorvida pelo ego e o restante retorna ao inconsciente ativando outros complexos, suscitando novos afetos, fantasias e imagens e também iniciando o movimento de conscientização de outros complexos que estavam mais distantes do ego.

## **O desenvolvimento da consciência**

A partir dessas considerações, verifica-se que o ego se constitui aos poucos, dentro de uma dinâmica evolutiva própria da psique humana. Ele se constitui a partir do inconsciente e adquire autonomia, aos poucos, pela integração de conteúdos inconscientes. Este processo passa por várias fases, cada uma com uma referência simbólica específica. O simbolismo não se esgota nesta evolução do ego, mas é um de seus significados. Nessa concepção o símbolo reflete uma vivência que não esgota seus significados em palavras ou imagens, possui uma dinâmica própria e não se reduz a signos ou significados dados racionalmente.

Esses estágios da evolução da consciência seriam arquetípicos, isto é, padrões próprios do ser humano, adquiridos no curso do desenvolvimento de ser humano pela sua repetição e estão representados simbolicamente em mitos e lendas.

Inicialmente há um estado de indiferenciação entre o bebê e o que ocorre no seu ambiente, pois o ego não está formado. Ele se desenvolve a partir de várias reações emocionais e perceptuais e onde toda a atmosfera psíquica é parte da criança. Essa fase incipiente foi simbolicamente representada pela imagem da criança divina (o ego

incipiente) no colo da Grande Mãe (o inconsciente ou o *Self*). Assim, à medida que o ego do bebê se desenvolve “essa experiência arquetípica da Grande Mãe é projetada na mulher que por acaso é a mãe verdadeira ou prenhe do bebê” (Whitmont, 1991a: 240).

Desse modo, o primeiro estágio, que é a origem da consciência e do ego ou o nascimento do ego, é uma primeira organização inconsciente, sendo representado pela morte da serpente mítica *Uroboros* pelo herói e pelos mitos da criação e de ordenamento do mundo.

Após essa fase de uma realidade unitária entre o bebê, a mãe e o mundo desenvolvem-se as reações emocionais e perceptivas da criança juntamente com os aspectos volitivos, uma consciência e um sentido de identidade pessoal. Também ocorre uma “não-integração” entre o ego e o inconsciente, havendo a formação inicial do ego, da divisão entre sujeito e objeto, isto é, entre o que é ego e o que é não-ego, mas sem distinguir entre a realidade externa objetiva e os afetos e impulsos. Isso implica em uma confusão entre os aspectos subjetivos do não-ego, ou seja, provenientes do inconsciente e dos impulsos arquetípicos e da realidade externa. Os afetos desencadeiam a ação, não se diferenciando ou separando-se entre imagem, percepção, afeto e comportamento. Há uma grande sugestibilidade, qualquer parte de um objeto pode evocar o todo e todas as partes podem ser livremente substituídas entre si com o mesmo significado e evocar a totalidade. A psique funciona de modo “mágico”, sem capacidade de abstração, de modo pré-simbólico, não reflexivo e sob forte influência dos afetos.

No modo de funcionamento mágico não há diferenciação entre vontade, responsabilidade, causalidade e culpa, não se discriminam causas objetivas, pois “tudo é vivenciado como se fosse subjetivamente motivado e tivesse de ser tratado por meio do tabu e do ritual” (Whitmont, 1991a: 242). O desenvolvimento do ego nessa fase ocorre baseado nas funções corporais, como o sistema inicial de referência para a objetivação das faculdades arquetípicas e como referência básica e de suporte para a experiência simbólica. Assim, as sensações do ego em relação a si mesmo, tais como de autoaceitação, consciência e culpa, são constituídas a partir da relação que os corpos dos outros sujeitos possuem em relação ao corpo da criança e a seus próprios corpos.

A sensação e a percepção da unidade aparecem também ameaçadoras, isto é, como algo que pode devorar e dissolver o ego nascente, estando relacionado aos aspectos devorador e sombrio da Grande Mãe. O ego defende-se dessas ameaças que aparecem como impulsos, afetos e elementos arquetípicos muito mais poderosos que

ele e emancipa-se delas por meio da atividade da fantasia e da imaginação, isto é, do pensamento não-diretivo e que pode ser denominado de modo mitológico da experiência. Essas ameaças aparecem nas imagens de forças ameaçadoras tais como bruxas, gnomos, monstros, demônios, dragões, bestas e animais selvagens entre outros que devem ser mortos ou aplacados por personagens heróicos e sábios que ajudam os outros. Desse modo,

“o estado inicial de inconsciência tende a ser representado em imagens da mãe e do Feminino. O desenvolvimento da consciência e da racionalidade [...] é geralmente representado como uma figura masculina que se envolve na busca heróica” (Whitmont, 1991a: 244).

Os dinamismos da fantasia e da imaginação levam a uma maior estruturação do ego, com as imagens tornando-se mais gerais, desenvolvendo-se conceitos e ocorrendo uma maior separação entre os afetos e o pensamento racional. Quando isso se consolida, com desenvolvimento da autonomia do ego e da consciência racional, há possibilidade de compreender e verbalizar a experiência e os afetos em termos simbólicos, abstratos e conceituais e, conseqüentemente, o ego adquire uma maior autonomia em relação aos afetos e ao inconsciente.

Desse modo, na infância, a libido é dirigida principalmente ao mundo interno, para a diferenciação dos afetos e para a estruturação do ego. Na puberdade ou adolescência, ocorre uma gradual transferência da libido para o mundo externo por meio do interesse maior do ego nos objetos externos e pela maior projeção dos conteúdos inconscientes neles, pois a estruturação do ego leva um maior domínio da vontade e aumenta a sua separação em relação ao inconsciente.

A saída do círculo familiar e a inserção do adolescente no mundo correspondem “a uma época de renascimento e de um simbolismo que representa a autogeração do herói pela luta com o dragão” (Neumann, 1968/1992: 289), o herói passa por uma jornada no mar ou na escuridão, identifica-se com um princípio paterno ou cultural, luta e vence o dragão-mãe e retorna ao mundo renascido.

Nessa etapa, o vínculo com a infância e a mãe, assim como em relação ao inconsciente, devem ser cortados e o ego deve ser separado deles, estabelecendo-se uma certa tensão entre eles que movimenta a psique, pois o sentido da inteireza e da totalidade do mundo, que é percebida anteriormente na infância e na relação com a mãe, são projetadas no mundo externo. Assim, a figura do filho amante da Grande

Mãe, suas imagens de fecundidade e o seu aspecto castrador e cruel relacionam-se com a relação contraditória do adolescente não apenas com seus pais, mas com a sociedade em geral.

Na idade adulta, normalmente há um distanciamento entre o ego e a sua totalidade psíquica ou seu inconsciente, isto é, um estranhamento entre o ego e o *Self*, e a preocupação principal é a adaptação com a realidade externa. Desse modo, os objetos externos, as coisas e as pessoas tendem a serem consideradas apenas sob o aspecto que aparentam externamente, sendo eliminada ou diminuída a experiência subjetiva em relação a elas, isto é, a sua função de depositárias de projeções inconscientes que a levam a tornarem-se como “mágicas” e terem uma característica numinosa que tende a desaparecer. Isso indica que ocorreu o desenvolvimento da autonomia do ego, da sua capacidade de adaptação ao mundo externo, do controle, da identidade, do sentido de permanência, independência, da racionalidade, mas a única realidade psíquica percebida é a experiência subjetiva que o ego possui de si mesmo devido à separação entre ele e o inconsciente, apesar da dinâmica inconsciente da psique dominar toda a existência.

Na segunda metade da vida, a tarefa do ego modifica-se para a reconquista do sentimento de unidade e de totalidade que existia na infância por meio de uma nova dialética entre o ego e o inconsciente coletivo. O ego deve dirigir sua atenção para o mundo psíquico interno, em direção à dinâmica inconsciente da psique e à consciência do Si-mesmo ou *Self*. Isso permite a assimilação de conteúdos inconscientes de caráter arquetípico pelo ego, o desenvolvimento cada vez maior de uma individualidade pela diferenciação dos conteúdos arquetípicos inconscientes que são coletivos e desloca o centro da consciência do ego em direção ao *Self* (Neumann, 1968/1992). Esse processo todo é denominado de processo de individuação, pois leva a uma maior diferenciação e individualidade da psique em relação ao coletivo externo, as normas e papéis sociais, e ao coletivo interno, os elementos arquetípicos da psique.

Ele é representado de muitas maneiras e aparece nas lendas de cavaleiro da Idade Média no tema da busca do *Graal* (Von Franz e Jung, 1994) e na alquimia no tema da pedra filosofal, extensamente analisado por Jung (1954/1985, 1943/1991).

## Self, processo de individuação e os ritos

A imagem da totalidade psíquica ou Si-mesmo é representada em todas as religiões pela imagem da divindade, por exemplo, na religião cristã pela figura de Deus e no islamismo por Alá. Entretanto, estudar teologicamente essas imagens ou o conceito da divindade é uma abordagem religiosa e metafísica, uma questão de fé e não científica, mas pode-se analisá-la sob um prisma psicológico e, neste caso, a experiência da totalidade seria o contato da consciência com a imagem primordial ou arquétipo do *Self*. Nesta abordagem, a imagem da divindade ou “Deus” da religião cristã é interpretado como uma expressão simbólica ou imagem arquetípica do *Self*<sup>11</sup>, o estudo das formas de experiência religiosa e de relação do ser humano com a divindade é a abordagem das formas de relacionamento do indivíduo com conteúdos de sua própria psique que são estas imagens arquetípicas.

O conceito de *Self* ou Si-mesmo aparece na obra junguiana a partir de 1916 e designa vários elementos: a totalidade da psique; a tendência da psique funcionar de maneira ordenada com sugestões de propósito e ordem; inclinação para produzir imagens e símbolos de transcendência indicando à psique a possibilidade ou necessidade de desenvolvimento psicológico; e a unidade psicológica do bebê com seu cuidador(a) no nascimento (Samuels, 2002: 34).

Como visto, o *Self*<sup>12</sup> corresponde ao arquétipo da totalidade, à percepção pelo ego da transcendência e do seu significado. O ego é visto apenas como a parte da psique responsável pela intermediação entre o mundo externo e a realidade interna. Esta consiste de vários níveis, iniciando pelo individual (inconsciente pessoal) até atingir estruturas inconscientes cada vez mais coletivas e impessoais tais como a família e a etnia. Por último, alcança um substrato comum a toda humanidade, denominado de psique objetiva, ou inconsciente coletivo. Ele é constituído por arquétipos que atuam como padrões estruturais na mente humana e manifestando-se como padrões de comportamento e imagens. Apesar disto, não possuem conteúdo definido, nem

---

<sup>11</sup> Sendo arquetípico, todos indivíduos possuem um sentido ou noção do que seja “*Self*”, podendo ser considerado universal, mas existe uma grande variabilidade histórica e cultural, pois a própria noção de “pessoa” ou “eu” é variável (Mauss, 1974). Atualmente, os conceitos de “*Self*” e subjetividade tornaram-se importantes na teoria social (Morris, 1994) e na psicologia, podendo ser traduzido para o português por *eu* ou *identidade* e ser confundido também com personalidade, mas na literatura psicológica refere-se indistintamente a ego, sujeito, eu ou mim em oposição aos objetos ou sua totalidade (Soar, 1997).

<sup>12</sup> Da mesma forma que a psicanálise, o desenvolvimento da Psicologia Analítica de Jung gerou distintas linhas de pensamento que podem ser classificadas em: (i) clássica com ênfase no Si-mesmo, (ii) desenvolvimentista com ênfase no desenvolvimento da personalidade e na (iii) arquetípica com ênfase no arquétipo e na imagem arquetípica e cujo principal nome é James Hillman. Maiores detalhes ver em (Samuels, 2002).

determinam o comportamento do indivíduo, pois são estruturas a serem preenchidas com conteúdos da experiência individual do sujeito, social, cultural, histórica e geograficamente localizado, sendo fundamental a relação estabelecida pelo ego (consciência) com o inconsciente.

Esta relação se processa em direção a uma maior estruturação do ego e consciência deste em relação ao inconsciente (pela projeção e a integração dos conteúdos inconscientes) e aos arquétipos. No decorrer deste processo, o ego percebe um padrão na atuação da psique. Ele corresponde a uma totalidade que abrange tanto o inconsciente quanto o consciente, todo o dinamismo psíquico está submetido a este movimento em direção à totalidade e à constituição de um significado. A totalidade é representada na psique pelo arquétipo do *Self* ou Si-mesmo.

Este arquétipo “é o centro unificador e ordenador da psique total (consciente e inconsciente)” (Edinger, 1995: 22) e associa-se a temas e imagens tais como a mandala, a unidade, a totalidade, o centro do mundo e o eixo do universo, podendo ser estudado através das imagens que o homem faz da divindade.

Na infância, o ego está imerso na totalidade inconsciente; com o crescimento, desenvolvimento do indivíduo e através das relações com outras pessoas, o ego do indivíduo estrutura-se de determinada forma que é cada vez mais separado do *Self*. Entretanto a separação nunca é completa, existindo uma conexão entre eles. Esta é denominada eixo Ego-*Self* e assegura a integridade do ego, estruturando o relacionamento entre o ego e o *Self* e com a realidade externa através do mecanismo da projeção.

A integridade do ego refere-se ao seu contato com os temas arquetípicos, que através do seu caráter numinoso, conferem ao ego forma e significação, isto é, um significado para a existência (Whitmont, 1991: 48). A relação do ego com o *Self* (eixo Ego-*Self*) é a imagem psicológica da relação do indivíduo com a transcendência e de sua atribuição de um sentido ou significado para a vida e o mundo em geral. Entretanto, o processo de individuação ou contato com o *Self* implica em reconhecer a sua dualidade, isto é, “em seu caráter original, o Sagrado indica igualmente o divino e o demoníaco” (Tillich apud Jaffé, 1990: 105). O bem e o mal, a luz e a escuridão, a criação e a destruição, a ordem e o caos são aspectos da totalidade e da natureza e, portanto, devem ser reconhecidos como aspectos do *Self* e integrados à consciência.

Esta integração implica na consciência criar uma resposta para isto, referindo-se à questão do significado, mas ela “não é uma resposta científica e sua formulação é um mito” (Jaffé, 1990: 142). Estes antagonismos são conciliados em uma imagem



simbólica ou mito que é criado pela totalidade da psique consciente e inconsciente do sujeito a partir da vivência e da experiência do mesmo. O processo de criação de significado é uma necessidade humana e resulta em um mito do significado e em uma questão de “fé” e de experiência de totalidade e de atribuição de sentido ou significado a todas as facetas da experiência humana. Ele ocorre a partir de uma imagem arquetípica, sendo necessária uma elaboração que pode ser concreta como no jogo ou nas artes, na fantasia como as técnicas de meditação ou de sonho acordado, mas é fundamental que haja envolvimento afetivo e emocional com a imagem, que a psique siga a dinâmica da imagem, sendo “fiel à imagem”, isto é, que o que a imagem apresenta seja considerado psicologicamente como real em um determinado contexto (Hillman, 1992: 37).

O processo de criação do significado passa pela resolução da antinomia expressa em uma imagem arquetípica, isto é, os opostos devem se reconciliar. Enquanto isto não ocorre há um dinamismo alimentado pela repetição e redundância da experiência vivencial e afetiva do símbolo e da sua expressão. A sua expressão em comportamentos e gestos configura o ritual e da sua expressão narrativa decorre o mito.

Os estudos tradicionais de religião comparada colocam que, no rito ou ritual, ocorre a reprodução da obra dos deuses e heróis mitológicos e, deste modo, o indivíduo se situa no mundo e na realidade objetiva colocando-se em referência a uma realidade transcendente e sagrada, isto é, a realidade transcendente dos deuses e ancorando a relatividade da realidade mundana da mudança e das aparências subjetivas (Eliade, sd: 43).

Existem vários tipos de ritos nas sociedades relacionados a diversos momentos significativos da sociedade e da vida dos seus integrantes. Um dos mais importantes são os ritos de passagem, os quais incluem os de iniciação. Eles moldam valores e sentimentos, reprimindo alguns e inculcando outros, mas sempre apontando para um papel, identidade e sistemas de comportamentos alternativos aos vigentes anteriormente (Gennep, 1978; Matta, 1977). O rito seria um elemento com objetivo de relacionar um indivíduo a um papel social nas sociedades tradicionais, onde o valor maior é o sistema social. Nas sociedades complexas e capitalistas como a atual, em que o elemento central é o indivíduo e o sistema social está a serviço do mesmo, os rituais seriam “mecanismos que objetivam a busca da totalidade freqüentemente inexistente ou mesmo difícil de ser percebida no nosso cotidiano” (Matta, 1977: 21). Deste modo,

o papel do rito é integrar o indivíduo na totalidade social conferindo-lhe uma identidade partilhada e reconhecida socialmente.

Deste modo, o mito e sua re-atualização através de sua encenação ritual, possuem a função de orientação, transformação e ligação da pessoa a uma totalidade cósmica e social. As principais funções do mito podem ser definidas como: função sociológica de suporte e validação de uma determinada ordem social, função cosmológica de explicar o funcionamento e dar razões ao universo ou cosmos, função pedagógica como depositário de modelos para ações e comportamentos em diversas situações e a função mística (ou mítica) de relacionar existencialmente a pessoa com o mistério da criação, das divindades e do cosmos (Campbell, 1990). Além disto os mitos e os rituais podem funcionar nos planos individual e social. No plano individual, ele retira o indivíduo de suas condições histórico-sociais e remete-o para experiências do sagrado e do universal. De forma oposta, no plano sociológico as imagens míticas amalgamam o indivíduo aos valores, atividades e crenças de sua sociedade, pois fornecem um fundamento transcendente à sociedade e para o indivíduo.

Estas passagens ou mudanças de papéis sociais implicam em mudanças nos valores e motivações dos sujeitos, em termos psicológicos, o investimento da libido ou energia psíquica deve ser modificado, sendo redirecionado para outros objetos. Os ritos e rituais possuem uma eficácia psicológica em termos de economia psíquica, pois em grandes grupos a tendência do indivíduo é dissolver-se na multidão, mas o ritual possibilita ao indivíduo, que está inserido dentro de um grupo, uma vivência relativamente individual mantendo-se consciente, pois exige a participação e atenção dos integrantes (Jung, 2000: §131). Deste modo, com a dialética entre o inconsciente e a consciência pode ocorrer este redirecionamento da libido e a transformação dos participantes. Para isto, é fundamental que estes se identifiquem “com o herói ou deus que se transforma durante o ritual sagrado [...] através da participação no destino do Deus nos mistérios, o indivíduo transforma-se indiretamente” (Jung, 1951/2000: §229-230).

O ritual é eficiente na medida em que reproduz as ações divinas (Elíade, sd.: 43), isto é, ele repete estas ações tal qual descritas nos mitos e repete um arquétipo mítico. Neste sentido, os mitos possuem a função de exemplo e de precedente em relação à própria condição humana e às suas atividades. Eles manifestam a polaridade de dois personagens divinos oriundos de um mesmo princípio e sua reconciliação final e também a estrutura da divindade, “que se situa além dos atributos e reúne todos os

contrários” (Elíade, 1977: 143). O mito é uma criação autônoma da cultura e não representa processos naturais, possui uma identidade e dinâmica própria. Assim, os mitos de iniciação e de criação revelam, de forma metafórica, as formas pelas quais o espírito humano pode transcender as condições materiais de um mundo dividido e fragmentado para reencontrar a unidade da qual toda a criação veio (Elíade, 1977). Um mesmo mito pode proporcionar diferentes variedades de uma experiência religiosa para diferentes indivíduos conforme a sua relação com ele (Campbell, 1992), isto é, pode expressar diferentes formas de elaborar ou constituir um universo significativo, ou seja, construir um significado.

Assim os rituais são baseados em imagens e temas arquetípicos, possuem uma linguagem simbólica, envolvem a pessoa em sua totalidade e conduzem o indivíduo a um senso de significado, pois possibilitam a unificação de aspectos e elementos contraditórios da psique. Neste sentido, ele funciona como um espaço protegido que suporta psicologicamente a transformação da pessoa na passagem de um estado para outro. Nesta passagem, irrompem na psique imagens e temas arquetípicos que possuem uma carga energética psíquica maior do que o ego, isto é, possuem um caráter numinoso e ao mesmo tempo atraem e provocam receio ou medo no ego. Isto pode ameaçar o seu equilíbrio psíquico. Assim o ritual é um elemento fundamental para o equilíbrio da psique do indivíduo, onde ele pode exprimir em espaço e tempo localizado e contido condições psicológicas, afetos e imagens fundamentais e potencialmente ameaçadoras ao equilíbrio mental. É importante salientar que o ritual apenas suporta e contém o processo de transformação, mas não efetua a transformação (Samuels, Shorter & Plaut, 1988: 191). Deste modo a ritualização permite a “execução consciente de impulsos arquetípicos ou emocionais, por meios social e pessoalmente aceitáveis, que [...] expressam a intenção destas ânsias” (Whitmonth, 1991: 43).

A vivência e a experiência do indivíduo em um ritual significativo não é a mesma do que em sua existência comum. Ocorre uma relativização da separação entre o sujeito e o objeto, pois ocorre a identificação com figuras do inconsciente que são projetadas no meio externo. Este funciona como uma tela de projeção dos conteúdos psíquicos, assim o ego fica mais sujeito às influências do inconsciente. Este estado, denominado de *participation mystique* foi descrito inicialmente pelo antropólogo Lévy-Brühl em seus estudos antropológicos e apropriado por Jung que o utiliza a partir de 1912. Ele pode ser relacionado com o conceito de identificação projetiva, sendo uma característica inicial da infância, tornando-se no decorrer do desenvolvimento da

criança uma forma ou mecanismo de defesa do ego e que pode aparecer nas patologias da psique (Samuels, Shorter & Plaut, 1988: 191; Jung, 2000: § 226)

Os ritos são uma necessidade humana, pois “o homem é um animal ritual” (Douglas, 1980: 80). Vários autores concordam que os ritos expressam valores da sociedade, muitos afirmam que criam e orientam a dinâmica da sociedade. Estes autores consideram de forma diferente o símbolo, o processo simbólico e não mencionam processos psicológicos, mas atribuem significados e função social aos ritos e símbolos.

Na sociologia, E. Durkheim (1858-1917) considera os símbolos como tendo origem social, representando a coletividade e os processos sociais. Os ritos e cultos seriam a sociedade em ação, representando a si mesma. A partir da antropologia, Mary Douglas (1980) também considera os ritos com uma função social, “o ritual é mais para a sociedade do que as palavras são para o pensamento” (Douglas, 1980: 80). Considerando a cultura como um padrão de significados, C. Geertz considera a religião como um sistema cultural em que os símbolos sagrados (religiosos) “funcionam para sintetizar o *ethos* de um povo [...] sua visão de mundo [...] formulam uma congruência básica entre um estilo de vida particular e uma metafísica específica” (Geertz, sd:104).

Em termos psicológicos, o ritual funciona como um continente adequado para a emergência simbólica das contradições e conflitos, dos arquétipos atuantes na situação de transformação do indivíduo. Os arquétipos possuem um dinamismo próprio, que mobilizam os afetos envolvidos e orientam uma nova configuração psíquica. Isto envolve uma transformação da experiência, o conflito e as contradições são transcendidos, isto é, resolvidos em uma nova síntese através da função transcendente dos símbolos. Para atuar desta forma, o rito<sup>13</sup> exige a construção de um espaço ritual, separado psicologicamente da realidade cotidiana, um enquadramento específico para os processos simbólicos atuarem.

---

<sup>13</sup> A concepção do rito a partir da antropologia (Douglas, 1980; Turner, sd; Geertz, 1989) possui grandes diferenças teóricas em relação à abordagem da Psicologia Analítica e o campo do Imaginário, não considerando os conceitos de inconsciente coletivo, arquétipo e que a origem dos símbolos não está inscrita na psique humana. Entretanto, possui em comum com a visão da Psicologia Analítica a constatação de que o ritual não é um comportamento vazio, um resíduo comportamental de uma época pré-lógica que tende a desaparecer. Assim, os símbolos rituais podem ainda originar e sustentar processos que envolvem mudanças nas relações sociais, pois instigam a ação social, possuem muitos elementos que podem agir como um mediador simbólico do conflito social. Isto ocorre através de um processo de separação da sociedade institucionalizada com características próprias, a liminaridade (Turner, sd).

“...muda a percepção porque muda os princípios seletivos... Pode vir [o ritual] primeiro, formulando a experiência. Pode permitir o conhecimento de algo, que, de outra maneira, não seria conhecido,... modifica a experiência expressando-a.” (Douglas, 1980: 82).

Assim, o ritual age como elemento transformador da experiência da realidade e da configuração psíquica do indivíduo, é um processo simbólico de expressão e de resolução de conflitos e constitui-se em uma realidade específica, psicologicamente percebida como diferente da realidade normal.

Ele permite uma interação do sujeito como um todo com determinados aspectos da subjetividade inconsciente e da realidade externa e como resultado pode se obter uma determinada formulação mítica. Portanto, ela corresponde ao resultado da interação do sujeito como um todo, da totalidade do consciente e do inconsciente, sendo expressa em imagens, pois estas são “uma expressão concentrada da situação psíquica como um todo” (Jung, 1949/1991: §829). A consciência opera com representações que são diferentes graus de imagens com diversos níveis de significação. Este significado pode variar: ser uma cópia fiel da realidade, uma idéia ou conceito até a referência a um significado que não é apresentável, referindo-se a um sentido (Durand, 1988: 13). Este sentido é justamente o campo do metafísico, do não representável e que transcende à razão e ao ego, servindo de fundamento aos mesmos e se expressa em uma imagem que possui função simbólica. Esta condensa a totalidade da situação psíquica, incluindo afetos, conceitos e vivências em um todo significativo e com um sentido.

Deste modo, o indivíduo antes de ser racional, é simbólico e imagético. A imaginação não é uma cópia da realidade, mas possui um “dinamismo organizador” que modela e estrutura as percepções em núcleos de significado. As percepções e imagens vindas dos sentidos físicos não assumem valor neutro, mas orientam-se segundo algumas predisposições internas, alcançam uma “ressonância<sup>14</sup>” na psique,

---

<sup>14</sup> “Ressonância é um fenômeno físico em que se registra transferência de energia de um sistema oscilante para outro, quando a frequência do primeiro coincide com uma das frequências próprias do segundo” (BARSA CD, 1999), isto é, todo sistema físico possui determinadas frequências nas quais, ao receber energia na forma de uma onda nestas frequências determinadas, ele não absorve essa energia, mas entra em vibração ou oscilação nesta frequência. Ao receber continuamente energia nessa frequência, a oscilação aumenta. Por exemplo, o vento ao passar com determinada velocidade por uma ponte pênsil transfere energia para ela em uma determinada frequência e, se esta frequência coincidir com a frequência de ressonância da ponte, ela terá uma oscilação cada vez maior, podendo até mesmo danificá-la. Outro exemplo, é o carro que em determinada velocidade começa a chacoalhar um pouco e, se permanece nessa velocidade, a vibração aumenta. O conceito de “ressonância” aparece na obra de G. Bachelard (1957/1974; 1985; 1948/2001) principalmente tratando da imagem poética. Ele se constitui em analogia com esse fenômeno físico, indicando quando uma imagem externa entra em sintonia com

através de um dinamismo carregado de afetividade formado por imagens interiores e esquemas pré-existentes.

Estes esquemas e imagens pré-existentes ou primordiais são denominados de arquétipos por C. G. Jung, que são “conjuntos representativos e emotivos estruturados, dotados de um dinamismo formador” (Chevalier & Geheerant, 1989: XIX). O arquétipo, enquanto estrutura é sempre coletivo, sendo comum a todos os indivíduos independente do tempo histórico e geográfico. Entretanto a sua manifestação é sempre contingencial e única, dependendo das experiências do indivíduo e da cultura na qual está inserido, pois é uma estrutura a ser preenchida com as experiências e vivências individuais.

Sua expressão pode ocorrer como uma imagem, afeto, atitude ou comportamento, quando há “ressonância” da situação externa com o arquétipo, este modelo dinâmico interno. Neste sentido, “é uma expressão sempre ativa e que sempre retorna, evocando a experiência psíquica em questão e formulando-a de maneira apropriada” (Jung, 1949/1991: §833). Ele acrescenta uma dimensão vertical e subjetiva, isto é, de aprofundamento na experiência, às experiências lineares, racionais e objetivas do indivíduo. Ele invoca uma experiência afetiva e sensível e não uma conceitualização. Se esta ocorre, ela deve estar a serviço da imagem e do símbolo. Sua abordagem exige uma compreensão, uma participação ativa e interpretativa e não uma explicação racional, pois esta retira dele o seu fundamento que é a expressão afetiva e imagética de uma vivência.

A construção do significado para o indivíduo implica então na constituição de uma relação e ligação produtiva entre o ego e o inconsciente, isto é, entre a consciência, os conteúdos do inconsciente e a sua dinâmica. Ele constitui um processo onde o sujeito se desenvolve psicologicamente, acrescentando algo à sua consciência, mas para isto deve suportar os afetos e emoções que são provocados por conteúdos inconscientes, isto é, os complexos que não foram integrados ao ego.

---

imagens internas da psique ocorrendo a transferência de energia psíquica entre as mesmas. Se a atenção da consciência permanece sobre essa imagem externa, ocorre um aumento gradativo da circulação de energia psíquica, tal como o aumento da vibração ou oscilação do sistema físico. Por dedução, as “frequências de ressonância” da psique seriam as imagens arquetípicas e o aumento da circulação da energia psíquica permitiria a consciência atingir essas imagens em um nível cada vez mais inconsciente.

## O Ego e as estruturas de personalidade

O ego, segundo a Psicologia Analítica, pode ser mais bem descrito como o complexo do eu, sendo o conjunto dos afetos, sentimentos, fantasias, atitudes e idéias relativas à identidade do sujeito e à sensação de permanência e responsável pela mediação entre a realidade externa e a realidade psíquica interna. Assim, a psique não possui uma estrutura única, mas vários complexos que atuam de forma autônoma em relação ao ego; a personalidade é resultado de um sistema composto principalmente por alguns complexos que se formam ao longo do desenvolvimento do ego e são denominados de complexos estruturais da psique. Os principais são o ego, a *persona*, a sombra, a *anima*, o *animus* e o Si-mesmo.

A *persona* é o complexo relativo aos papéis que o sujeito representa e exerce no mundo e na sociedade, é como se fosse uma máscara que ele desenvolve para a adaptação ao mundo externo. Como na infância nossos papéis são determinados principalmente pelas expectativas dos pais, o primeiro padrão da *persona* se constitui a partir de comportamentos, atitudes, julgamentos de valor e códigos de comportamento que recebem a aprovação dos pais e da família.

Como um complexo, a *persona* é inconsciente e influencia as atitudes, afetos e comportamentos do ego de maneira autônoma. Desse modo, para desenvolver a sua individualidade, o sujeito deve tomar consciência de sua *persona*, isto é, ocorrer uma diferenciação entre o ego e a *persona*, o que possibilita ao sujeito se adaptar à sociedade e ao mundo sem perder a sua individualidade.

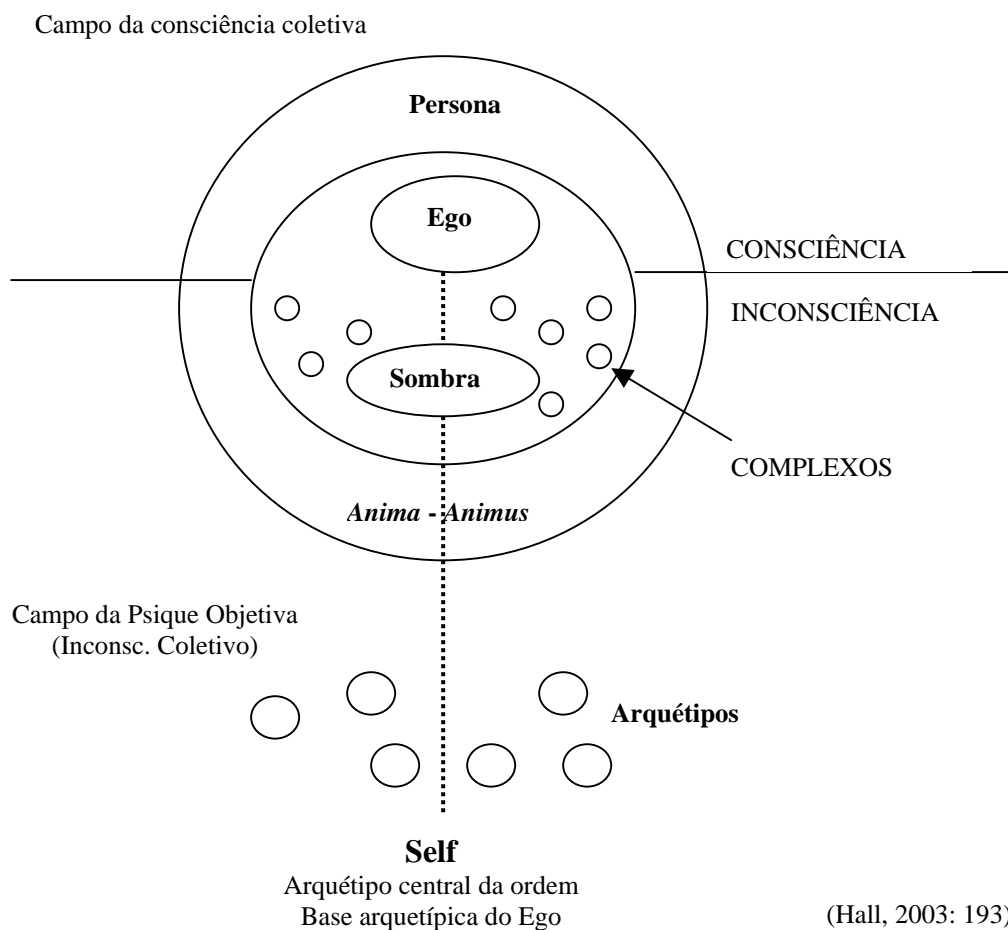
Se isso não ocorre, o sujeito pode identificar-se com a *persona* e desenvolver o “pseudo-ego”, isto é, “um padrão de personalidade que se baseia na imitação estereotipada ou numa atuação extremamente zelosa em relação a um papel atribuído coletivamente à pessoa na vida” (Whitmont, 1991a: 140), que é rígido e frágil ao mesmo tempo. Devido a essa rigidez, a libido fica em oposição ao inconsciente, pois o ego está em estado de “inflação”, isto é, com uma confiança exagerada e inflacionada na *persona*. O sujeito sente-se bem e poderoso devido à adaptação proporcionada por ela, mas como ela está operando como uma proteção ou defesa a conteúdos dolorosos ou inconscientes, ele não desenvolve um sentido da sua própria identidade pessoal e não toma contato com seus sentimentos internos.

Como a *persona* refere-se a um papel, o ego deve reprimir ou negar o que não se conforma com ele próprio ou com a *persona*. Esses aspectos negados e reprimidos agrupam-se no inconsciente formando a sombra. A *persona* representa o impulso arquetípico de uma adaptação do ego à realidade exterior e à coletividade e, conseqüentemente, apresenta-se em oposição à individualidade que, nesse caso, é ligado à sombra. Desse modo, há uma relação de compensação entre a sombra e a *persona*, pois “quanto mais a pessoa estiver identificada com seu glorioso e maravilhoso papel social, quanto menos este for reconhecido e representado como um papel, mais escura e negativa será a individualidade genuína da pessoa” (Whitmont, 1991a: 142).

Pode-se considerar que a *persona* e a sombra ou o ego e a sombra se desenvolvem conjuntamente e formam um oposto complementar. A sombra representa a parte da personalidade que foi reprimida em benefício de uma imagem ideal de ego, sendo uma parte obscura e não vivida, incluindo tanto potencialidades e habilidades não desenvolvidas como atitudes e impulsos primitivos e inadequados. Entretanto, a sombra é a porta do desenvolvimento da verdadeira individualidade e do acesso ao inconsciente, pois quando o ego volta-se para o inconsciente ele deve retirar a identificação com a *persona* e, ao mesmo tempo, relacionar-se com a sombra. Ela pode ser individual, própria do sujeito, ou coletiva quando se refere a ideais e atitudes culturais. O ego evita o contato com a sombra, por esta ser um complexo inconsciente e oposto a ele, assim, ela aparece inicialmente projetada em pessoas a quem se atribui todo o mal, nos inimigos ou no bode expiatório.



## Ilustração 2. Esquema dos elementos estruturais da psique



(Hall, 2003: 193)

A sombra inclui principalmente os aspectos pessoais do indivíduo e a *persona* os aspectos de sua relação com o meio, mas eles não incluem totalmente a psique. Como o ego está separado do inconsciente, o processo de desenvolvimento dele em direção ao encontro da totalidade da psique implica em inicialmente um encontro com o seu papel social por meio da *persona*, após essa diferenciação, o contato com os conteúdos pessoais do inconsciente (o inconsciente pessoal) na figura da sombra. Isso flexibiliza e estrutura o ego possibilitando o encontro com os aspectos coletivos e arquetípicos do inconsciente por meio do contato com a *anima* ou o *animus*.

A *anima* e o *animus* representam as contrapartes sexuais inconscientes no homem e na mulher, isto é, a *anima* simboliza o princípio feminino inconsciente no homem e o *animus*, o princípio masculino inconsciente na mulher. Na realidade, estão presentes na psique os dois princípios masculino e feminino, simbolizados em várias culturas por meio de oposições, por exemplo, céu e terra, macho e fêmea e a na cultura oriental

pelas energias *Yang* e *Yin*. No desenvolvimento do ego, o homem tende a se identificar com o princípio masculino e, por consequência, a reprimir ou ignorar o princípio feminino que permanece inconsciente e que se personifica na figura da *anima*; a mulher tende a identificar-se com o princípio feminino e reprimir o masculino, que se personifica na figura do *animus*.

As influências do *animus* e da *anima* são mais difíceis de perceber do que da *persona* ou da sombra pois estas figuras estão mais inconscientes e porque a sociedade tende a identificar gênero (masculino ou feminino) com o sexo biológico (macho ou fêmea). Isso acaba por determinar papéis fixos ou *personas* para o homem e para a mulher e gerando os estereótipos sexuais.

No homem, a *anima* é simbolizada pela sua imagem ideal de mulher, representando a imagem arquetípica da mulher, do eterno feminino e as suas experiências com o feminino. A primeira imagem da *anima* é da sua mãe, constituindo-se e modificando-se posteriormente por meio da *anima* paterna, das suas relações com as mulheres e das imagens culturais do feminino. Devido à repressão do feminino na cultura patriarcal ocidental, ocorreu uma repressão do feminino e ele, muitas vezes, aparece cindido. Há duas faces: uma face luminosa, boa, pura e nobre e outra face noturna, sombria, má e sórdida. Uma face representa os valores espirituais e é fonte de vida e de sabedoria e tem como símbolo mais conhecido a imagem da Virgem Maria. A outra face remete à destrutividade e à compulsividade do inconsciente que atrai, arrasta e dissolve o ego e aparece simbolizada nas figuras da bruxa e da sereia entre outras. Isso remete à duplicidade da figura da Grande Mãe e aos seus aspectos criativos e destrutivos.

A *anima* representa o feminino eterno, o lado abissal do inconsciente e que existia antes da criação do ego, uma conexão instintiva com o mundo e a natureza. No homem, ela representa a sua metade perdida e pode atuar como um guia do ego em direção ao inconsciente e da alma, auxiliando o ego a recuperar a sua conexão com a totalidade da psique.

Da mesma forma, o *animus* na mulher deriva da imagem arquetípica do masculino e da experiência da masculinidade no contato afetivo com o mundo, sendo formado a partir do *animus* (lado masculino) de sua figura materna, da experiência com homens, inicialmente a figura paterna e depois as relações afetivas com outros homens e as imagens coletiva e culturais da masculinidade. Ele aparece no que uma mulher espera de um homem e na sua imagem de homem ideal. Na mulher, ele

representa o parceiro da alma, como a metade perdida e que lhe completa, pois possibilita o contato com aquilo que é conhecido a nível inconsciente e opera como um conector entre a experiência e o seu significado.

Desse modo, o *animus* e a *anima* são figuras essenciais para restaurar a ligação do ego com a totalidade ou com o arquétipo do Si-mesmo. Esse processo faz parte do desenvolvimento mais amplo da psique denominado de processo de individuação e é representado simbolicamente pela jornada do herói. Nesta, o ego é representado pela imagem do herói e o inconsciente e seus conteúdos pelas imagens de animais e monstros entre outras. A vitória do herói sobre os monstros representa a consciência em seu processo de crescimento psicológico, do ego dominar os impulsos e forças regressivas do inconsciente, de afirmar a sua vontade no mundo e a confiar em si próprio. O modelo de herói que vence o dragão pode ser descrito como o “guerreiro”<sup>15</sup> (Pearson, 1996: 121), no qual o indivíduo assume o controle e a responsabilidade pelos seus atos e modos de viver, aprende a confiar em seus próprios juízos e adquire coragem e firmeza para combater pelos seus próprios desejos e idéias.

### 3.3. A JORNADA DO HERÓI

A construção de um significado para o sujeito está dentro do processo global de desenvolvimento da psique e da personalidade que é denominado pela Psicologia Analítica de C. G. Jung como individuação, sendo conceituado como:

“o processo de formação e particularização do ser individual e, em especial, é o desenvolvimento do indivíduo psicológico como ser distinto do conjunto, da psicologia coletiva [...] um processo de diferenciação que objetiva o desenvolvimento da personalidade individual” (Jung, 1986: §426).

Este processo de diferenciação é representado pela jornada do herói e pressupõe um relacionamento entre o coletivo e o indivíduo. Este coletivo é tanto externo, na forma da cultura, da sociedade com seus papéis e normas, como interno, composto pelos processos instintivos e os padrões culturais internalizados. Aparentemente o

---

<sup>15</sup> Não se deve identificar o guerreiro como essencialmente masculino, pois ele se refere à conquista da própria identidade. Existem variações deste modelo arquetípico e se referem às diferentes experiências e vivências que constituirão a identidade em diversas culturas. Assim, há também um modelo feminino do guerreiro. A predominância do modelo masculino deste arquétipo se deve à supremacia masculina na

indivíduo neste processo de diferenciação está em oposição ao coletivo e à norma social. Esta oposição entre indivíduo e sociedade é aparente, pois a individuação pressupõe a vivência do indivíduo em sociedade, mas não a sua identificação com a mesma. O indivíduo parte dos papéis, normas e regulamentos sociais e elabora uma síntese própria, adequada à sua vivência social e psicológica, “o caminho [desenvolvimento] individual jamais é uma norma. A norma surge da totalidade dos caminhos individuais” (Jung, 1986: §427).

O indivíduo deve adaptar-se pelo menos o mínimo necessário para viver em sociedade, adquirir sua cultura, regras de convivência e ser socializado. Após esta etapa de “adaptação social”, pode ocorrer a diferenciação psicológica do indivíduo. Neste processo ele não está contra as normas sociais e significações coletivas, mas orientado nelas de outro modo. Passa inicialmente da identidade com as normas sociais para identificação com elas e toma consciência das mesmas ao final do processo. Neste ponto o indivíduo pode realizar uma confrontação consciente entre as normas sociais e seus próprios desejos e reflexões adquirindo liberdade e autonomia pessoal, se diferenciando ou não do coletivo. A individuação não leva o indivíduo ao isolamento social, mas a um relacionamento mais abrangente e construtivo.

Este processo não ocorre de forma linear, em apenas uma trajetória. A imagem de uma espiral é mais adequada, pois existem vários graus de consciência das normas, de autonomia e imersão no coletivo (identidade com as normas sociais e significados coletivos). O indivíduo se moveria entre dois pólos: a determinação ou identidade com o coletivo e a autonomia individual. Ele implica em tomar consciência da realidade interna da psique, com as figuras internas ou estruturas arquetípicas da realidade. Assim, inicialmente o ego entra em contato com a sombra, composta por afetos, desejos, valores e habilidades não desenvolvidos, rejeitados e reprimidos; após este confronto a consciência contata a figura do *animus*, se for mulher, e *anima*, se for homem. Estas figuras são imagens psíquicas do sexo oposto do indivíduo e que existem no seu inconsciente e operam influenciando nos relacionamentos com o sexo oposto, para onde são projetados, e sobre a consciência diretamente. Possuem muitas faces e são representadas por muitas figuras coletivas: Afrodite, Helena, Maria, Atena entre outras para a *anima* e Alexandre, Hércules, Zeus, Barba Azul entre outros para o *animus*. A *anima* e o *animus*, por serem o oposto da consciência, enquanto princípios

---

sociedade ocidental moderna. Atualmente pode-se observar o surgimento de modelos de heroínas que correspondem ao maior espaço conquistado pelas mulheres nos últimos decênios (Pearson, 1996).

masculino e feminino, podem operar como “guia da alma”, isto é, como mediadores entre a consciência egóica e o inconsciente, sendo intermediários na sua relação com o *Self*. De forma oposta, podem influenciar de forma negativa o ego, por meio de estados de humor e pensamentos percebidos como absolutos. Por último, após a consciência estabelecer uma relação produtiva com a *anima* ou *animus*, ela entra em contato com o *Self* ou Si-mesmo, o arquétipo da totalidade, fonte de energia da psique e princípio de ordenação da psique como um todo. Neste momento, a consciência percebe claramente algo maior que si e que opera de forma independente, muitas vezes direcionando a sua existência (Jung, [1930-1945]/1986 & Samuels et al, 1988).

Este processo pode ser representado simbolicamente pela jornada ou aventura do herói em suas conquistas e crescimento, com o herói representando o ego e as suas lutas e batalhas figurando os desafios que o ego deve enfrentar e superar<sup>16</sup>. Neste sentido, o herói é uma das figuras fundamentais do imaginário humano e do inconsciente coletivo. Na mitologia, normalmente ele é o resultado da união de um deus ou uma deusa com um ser humano, simbolizando "a união das forças terrestres e celestes" (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 488), o poder do espírito, da força criadora e da luta da psique humana contra a perversão. O herói pode ser encarnado por algo ou

---

<sup>16</sup> Também para a teoria de S. Freud o mito do herói representa o processo de constituição do ego, pois “o herói dos devaneios é sempre a própria pessoa, seja diretamente, seja por uma óbvia identificação com alguma outra pessoa” (Freud, 1915/1996: 43). Ele baseia suas considerações principalmente nas concepções de herói desenvolvidas por O. Rank no livro *El mito del nacimiento del héroe* (1991). Segundo Rank (1991), nos mitos de nascimento do herói há uma série de traços comuns e uma base que permite identificar um padrão. O herói possui uma ascendência nobre ou real, mas seu nascimento teve vários obstáculos. Durante a gravidez, houve uma profecia que adverte os pais contra o perigo que eles irão correr caso haja o nascimento do filho. Não querendo matá-lo, os pais levam o filho para longe e o abandonam. Ele é recolhido por animais ou gente humilde. Após a infância e na sua vida, está sujeito a grandes adversidades, ultrapassa-as, descobre a sua origem nobre, vinga-se de seu pai e alcança reconhecimento de seus méritos, honra e riqueza. A fantasia de abandono corresponde ao repúdio e ao deslocamento que a criança sofre dentro da estrutura familiar, pois o pai se interpõe entre a relação da mãe com a criança, provocando nela impulsos de agressividade e hostilidade em relação aos pais. Assim, os primeiros e mais poderosos antagonistas do herói representam essa suposta hostilidade paterna. Dessa maneira, pode-se inferir que “los mitos son creados por adultos mediante la regresión a las fantasías de la infancia, y el héroe se forja e se nutre de la historia infantil personal del autor del mito” (Rank, 1991: 101). Essa interpretação do mito é ampliada por Freud para um espectro cultural e grupal, na passagem da psicologia do grupo para a psicologia do indivíduo, com o mito heróico representando a libertação do indivíduo do grupo. O modelo de grupo primitivo no pensamento freudiano é a horda primeva, na qual o macho principal é o genitor ou pai que detém o poder e a exclusividade sexual sobre as fêmeas ou mães do grupo e os filhos vivem sob o domínio e controle dele. A libertação destes machos secundários ou filhos é realizada pela morte do pai (o macho dominante), mas sobrevém a culpa e o medo do castigo. Para aplacá-los, o morto é elevado à figura de um totem, isto é, o pai espiritual e protetor do grupo, e institui-se o tabu do incesto, ou seja, a proibição de procriação com as suas genitoras (Freud, 1921/1996). Com o tempo, o feito do grupo todo passa a ser representado por um personagem solitário que matou o pai, isto é, o herói do grupo. Assim, “o herói é alguém que teve a coragem de rebelar-se contra o pai e, ao final, sobrepujou-o vitoriosamente” (Freud,

alguém quando sofre um processo de mitologização, isto é, se torna um modelo a ser seguido pelos outros na coletividade (Campbell, 1990: 131).

Ele realiza algo além do nível comum de realizações da experiência comum ou permitida e sacrificou sua existência por algo maior que si próprio, como os outros, uma coletividade ou uma idéia. Normalmente possui um duplo nascimento. Inicialmente nascendo como ser humano de uma mãe verdadeira e, posteriormente, um renascimento de uma mãe simbólica ligando-se ao aspecto divino e imortal através de uma iniciação ou transformação (Jung, 1986/1924: §496).

O desenvolvimento comum de um drama heróico inicia-se com um personagem do qual algo foi roubado ou que se sente insatisfeito com suas experiências normais. Ele parte para aventuras para recuperar o que lhe foi roubado, que tinha perdido ou para descobrir algo valioso. Um tema mítico e arquetípico durante a aventura é o herói ser engolido por um monstro ou animal; por exemplo, Jonas sendo engolido pela baleia na Bíblia. Posteriormente, ele ressuscita, retornando revitalizado. Ele também pode enfrentar um monstro, animal ou dragão, lutando com ele e vencendo-o; por exemplo, Hércules e a Hidra de Lerna. A vitória sobre o monstro representa o triunfo sobre a possibilidade da consciência ser tragada pelo inconsciente, com o ego ou consciência vencendo, dominando as energias do inconsciente e afirmando o seu poder (Jung, 1986a/1926: §415), pois o monstro representa a energia psíquica do inconsciente em contato com a consciência (o herói). No caso de derrota do herói, ele mostra não ser capaz de conter esta energia, sendo então dominado por ela, mas podendo retornar posteriormente de forma renovada.

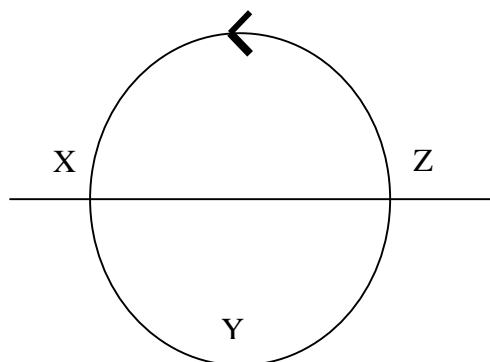
Ao final da aventura, ele retorna ao ponto de partida perfazendo um círculo de partida, aventura, realização e retorno, pois ele “abandona deliberadamente determinada condição e encontra a fonte da vida, que o conduz a uma vida mais rica e madura” (Campbell, 1990: 132).

Neste retorno, ele traz uma dádiva, uma mensagem de um nível mais alto de realização. A sociedade pode aceitar ou recusar esta dádiva. A moralidade do herói não se conforma com a moralidade da coletividade, mas relaciona-se a algo não usual, como defender uma nova idéia, renovar uma tradição desgastada ou salvar uma pessoa ou um povo. Neste caso, como também na aventura, pode ocorrer o sacrifício do herói, mas com o significado de sê-lo por um princípio mais alto ou uma nova vida.

---

1939/1996: 23), ele mata ou elimina o pai. Dessa maneira, “aqui também está a verdadeira base para a ‘culpa trágica’ do herói do teatro, que, de outra maneira, é difícil de explicar” (Freud, 1939/1996: 107).

A jornada ou as aventuras do herói possui o padrão separação-iniciação-retorno, que é representado também nos rituais de iniciação e que constituem o seu núcleo. Ele pode ser representado esquematicamente como se segue.



Um herói vindo do mundo cotidiano (X) se aventura numa região de prodígios sobrenaturais (Y); ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva (Z); o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (X).

(Campbell, 1988: 36).

Assim, o sentido da transformação verdadeiramente heróica da consciência individual ocorre quando o indivíduo deixa de pensar prioritariamente em si próprio e se doa a algum objetivo mais elevado (Campbell, 1990; Jung, 1986/1924).

Relacionando o mito do herói ao desenvolvimento da personalidade, observou-se que os diferentes estágios de desenvolvimento estão projetados ou representados na mitologia, pois são estruturas arquetípicas e, desse modo, comuns à humanidade. Inicialmente o ego encontra-se em formação e contido no inconsciente, o bebê está emitindo seus primeiros sinais e encontra-se totalmente ligado e dependente da mãe. A psique e o mundo são percebidos como uma coisa só, uma totalidade indiferenciada, anterior ao surgimento dos opostos. A pergunta sobre a origem do mundo e do universo é também uma pergunta sobre a origem do homem, da consciência e do ego. As respostas mitológicas a isto são simbólicas, assim, a lógica causal e da identidade não possuem valor para o inconsciente e para o aspecto afetivo desta questão. O primeiro ciclo é de criação e de estabelecimento inicial do ego, correspondendo simbolicamente aos mitos de criação do mundo ou cosmogônicos e à figura da serpente ou dragão mítico Uroboros, aquele que morde a sua própria cauda (Neumann, 1992: 10-52).

Neste estágio, os pais primordiais estão unificados, sendo inseparáveis. O primeiro movimento da criação é a separação do ego em relação ao inconsciente, do bebê em relação a mãe, ocorre a primeira separação dos opostos. Em termos mitológicos, faz-se a criação do mundo, o céu separa-se da terra, o dragão ou monstro

morre e o mundo é feito dos pedaços de seu cadáver. O ego sente isto como um roubo, pois há a sensação da perda da totalidade e do sentimento de estar integrado, ocorrendo também o medo de ser tragado pelo inconsciente e uma culpa por abandonar a integridade. Aqui é o estágio da Grande Mãe, do feminino arquetípico que acolhe e nutre, mas ao mesmo tempo da Mãe terrível. Ela pode manter o ego em estado regressivo, dissolver a personalidade nascente do ego. Assim, a morte, a castração e o desmembramento são perigos que ameaçam o ego no relacionamento com a Grande Mãe. Ela possui um aspecto duplo, é “infinitamente desejável [...] enlouquece e fascina, seduz e torna feliz, subjuga e encanta. O fascínio do sexo, a embriaguez da orgia, a perda na inconsciência e a morte aqui se entrelaçam” (Neumann, 1992: 60).

Após o estabelecimento do ego, a tarefa agora é o fortalecimento e a emancipação da consciência do ego do inconsciente e da imagem arquetípica associada da Grande Mãe. Existe uma distinção entre o ego e o inconsciente e a natureza, o foco agora é na formação e desenvolvimento da personalidade. Este processo é simbolizado pelo herói, que representa o precursor arquetípico de toda humanidade. O seu destino, a sua jornada e seu mito apresentam de forma simbólica o processo de desenvolvimento da personalidade do indivíduo.

O herói possui um nascimento especial, com dois pais ou duas mães, além do progenitor pessoal, há uma figura transpessoal e arquetípica, por exemplo, um deus ou deusa; um imperador ou imperatriz, um espírito. Esta dupla origem, com pais pessoal e divino ou transpessoal opostos entre si, constela o drama heróico. A natureza dupla do herói aparece no tema dos irmãos gêmeos. Ele possui uma diferença em relação aos outros que são apenas humanos e possui uma experiência diferente do seu genitor transpessoal.

Neste estágio, o ego desperta o seu princípio masculino, isto é, sua capacidade de decisão, de atuação no mundo, de discriminação, de competição e de poderio. Ele é expulso da matriz materna do inconsciente e afirma-se contra ela, luta e mata o dragão, símbolo do inconsciente que está associado com a grande Mãe e o feminino. Assim, há uma tendência dos homens afastarem-se das mulheres, posto que estas se relacionam com a imagem da Grande Mãe, e a formarem grupos exclusivamente masculinos afirmando um distanciamento do feminino-maternal que possibilita a sua autonomia e facilita o seu desenvolvimento. Este aspecto também é salientado nos ritos de iniciação da puberdade, que afirma-se como um segundo nascimento, sendo necessários testes, batalhas e provas nas quais o indivíduo prova seu valor ou seu nível de



desenvolvimento e pode libertar-se da existência familiar e ligada à mãe (Neumann, 1992: 100-115). Neste processo, o elemento espiritual é sempre masculino e individual, sendo oposto ao grupo matriarcal regido sob o arquétipo da Grande Mãe.

Este estágio de desenvolvimento é representado pelo arquétipo do herói e a mitologia da luta com o dragão. O auxílio dos poderes celestiais e o sentimento de pertencimento também ao mundo dos deuses são os elementos que possibilitam o combate com o dragão da Grande Mãe. Para esta luta, o herói deve identificar-se com o elemento transpessoal masculino e, deste modo, encarnar o seu poder. A luta contra o dragão é, de certa forma, um incesto<sup>17</sup>, posto que o herói e o mundo vieram dele. Assim, a batalha contra o dragão normalmente envolve a luta inicial, seguida de uma derrota ou morte, uma ressurreição ou transformação devido à intervenção de forças transpessoais e novamente a luta com o dragão. Nesta última luta, se o herói tiver renascido e se transformado, ele pode vencer o dragão. Isto representa a entrada no inconsciente devorador, a morte iniciática, a transformação do ego, seu renascimento em um estágio evolutivo mais avançado, uma personalidade mais plena. Esta é a temática arquetípica da queda e da ressurreição, havendo uma transformação qualitativa que distingue o herói do homem comum.

A luta com o dragão tem como elementos principais o herói, o dragão e o tesouro. Vencendo o dragão, “o herói ganha o tesouro, que é o produto final do processo simbolizado pela luta” (Neumann, 1992: 121). Ele desempenha o papel de superar a inércia da libido e do inconsciente, simbolizado pelo dragão. O temor dele ao dragão pode representar o temor do elemento arquetípico masculino ao feminino negativo, destrutivo e agressivo. Estes elementos negativos da Grande Mãe, que é um símbolo do feminino, estão encarnadas em figuras distintas dela tais como animais, auxiliares e sacerdotes. O tesouro representa o elemento que possibilita ao herói se transformar ascendendo a um nível superior de consciência.

Após vencer a inércia da libido e do inconsciente e, deste modo, afirmando o ego e seu poder através do assassinato da Grande Mãe, a próxima etapa corresponde à tarefa criativa do ego e do indivíduo. Isto é representado através da posse do tesouro do dragão como um elemento que é dado para um reino, um povo ou algum personagem

---

<sup>17</sup> Esta interpretação do relacionamento feminino difere muito da interpretação dada por Freud e foi um dos elementos da ruptura entre Freud e Jung. Neste enfoque, o conflito edípico é uma das possibilidades de estruturação da subjetividade. O indivíduo em desenvolvimento luta com seus pais transpessoais e arquetípicos (os princípios masculino e feminino) e não apenas com o pai e mãe pessoal. O incesto não é

que necessita dele. Neste processo de criação, o herói viola a antiga lei vigente indo contra o princípio dominante que pode ser representado por um velho rei ou um imperador autoritário e despótico (Neumann, 1992: 121-150).

No desenvolvimento do indivíduo isto corresponde à etapa em que o sujeito entra em conflito com o sistema cultural, moral e valores dominantes, que podem estar encarnados em uma figura familiar ou do seu meio, normalmente o seu pai pessoal. Neste momento, aparece a dualidade da figura do pai (ou masculino) e aparece um conflito. O processo de individuação ou desenvolvimento da personalidade deve avançar e é representado simbolicamente na figura arquetípica do masculino ou pai transpessoal que constela o desejo ou necessidade de transformação. Deste modo, emerge o conflito entre o desejo de transformação e a ligação com o pai pessoal que representa os valores dominantes e, para ocorrer a evolução, deve haver o “assassinato simbólico” do pai.

Este processo aparece nos temas em que o “rei perverso” ou o pai pessoal envia o herói para combater monstros, que representam a Grande Mãe negativa, esperando que ele seja destruído. Entretanto, o herói vence o desafio contando com a ajuda do masculino transpessoal ou arquetípico através de imagens como do velho sábio, guru ou mestre. Ele também recebe auxílio do feminino arquetípico que se manifesta nas imagens de boa mãe, virgem fraternal ou irmã entre outras.

Com o fortalecimento do ego, aparece um novo estágio de divisão da psique, na qual o ego está separado do inconsciente. Expressando a afinidade dos opostos, ele aparece na mitologia através do tema dos irmãos gêmeos e da dualidade. Em termos de estrutura da personalidade, representa a divisão entre a consciência egóica e a sombra, entendida como oposta ao ego e que contém tudo o que o ego rejeitou e reprimiu nesta batalha para se afirmar contra o inconsciente. A consciência desta dualidade e do vínculo entre os opostos é o início da autoconsciência masculina. A dualidade entre o herói e um irmão-gêmeo terreno, representa o par formado pelo ego e a sombra. Esta é formada pelas energias impulsivas e destrutivas da psique que foram reprimidas pelo ego. A dualidade do herói também pode acontecer entre o herói e um irmão espiritual ou superior, significando a dualidade entre o ego e o Si-mesmo ou *Self*, com este remetendo à totalidade e possibilitando elaborar o significado da trajetória do herói.

---

visto de forma negativa, mas como uma possibilidade de renascimento do ego. Maiores detalhes em (Neumann, 1992: 110-132).

Deste modo, a hostilidade e luta entre os irmãos pode tornar-se fraternidade e companheirismo, acentuando-se o relacionamento entre os homens e levando a superação do domínio do princípio feminino (matriarcado) pelo princípio masculino (patriarcado). O inconsciente identificado com o princípio feminino passa a ser considerado de forma negativa e aumenta a competição entre os grupos masculinos rivais.

No estágio patriarcal, a figura do pai terrível ou negativo apresenta-se ao herói como um poder ctônico-fálico, por exemplo, o deus grego Cronos, ou na forma de um espírito pai autoritário, inatingível, severo e assustador como o deus Javhé do Antigo Testamento. Os personagens tais como Cronos pertencem ainda ao domínio da Grande Mãe, que no ego se traduzem pelos poderosos impulsos instintivos do inconsciente. O terrível pai espiritual é a simbolização de um sistema de pensamento, uma religião, valores ou normas sociais que prendem o ego e impedem o seu desenvolvimento, “castrando” o seu poder criativo. Esta castração pode ocorrer através da dependência do indivíduo em relação ao pai que age como representante dos valores e sistemas sócio-culturais dominantes. Desta maneira, a consciência perde o contato com o seu impulso criativo interior. Outra forma de castração é através da identificação do ego com a figura transpessoal do pai, levando a um estado de “inflação” do ego. Neste caso, o ego perde contato com a realidade e com a sua parte humana e ocorre uma atração pela plenitude divina que devora a individualidade do ego. Atrás desta forma de aniquilação pelo lado transcendente do inconsciente está a figura de Uroboros e do caos original da criação (Neumann, 1992: 121-150).

Deve-se salientar que a castração patriarcal se realiza no controle dos impulsos inconscientes, isto é, pela via do ascetismo. A castração matriarcal está no excesso da fruição e do gozo, isto é, pela via do orgasmo<sup>18</sup>. Eles são opostos e complementares, onde há excesso de um deles, ocorre uma tendência de equilíbrio e de compensação através da ênfase no outro. Por exemplo, se o princípio dominante no ego e na cultura é a castração pelo princípio patriarcal, no inconsciente e nas margens sociais (os

---

<sup>18</sup> Esse conceito aparece na obra de M. Maffesolli (1985; 2001; 2003; 2004) e se origina do termo “orgia” que no senso comum é equivalente a desordem, tumulto, bacanal e festim licencioso entre outros. Entretanto, na Grécia antiga referia-se a festas em honra ao deus Dioniso. Com esta referência, o autor quer indicar um impulso da psique de liberação dos interditos sociais e morais em busca do prazer e do gozo por meio do excesso da fruição dos sentidos e, conseqüentemente, de perda dos limites e do controle egóico. Assim, no orgasmo ocorre uma perda do sentido da individualidade do ego e um retorno da psique a um estado mais primitivo e inconsciente.

excluídos) aparece o impulso do orgasmo como uma sombra do princípio patriarcal, inclusive parece ser este o caso da sociedade ocidental moderna.

Os indivíduos que sofrem desta castração patriarcal podem ser dois tipos. Um modelo segue os princípios coletivos impessoais da cultura, tais como valores e normas sociais, que pode estar representado na figura do pai pessoal ou de outra pessoa importante. Assim, possuem total dependência deste e procuram imitá-lo, deste modo, tomam consciência apenas do aspecto terrível e castrador e afastam-se do lado criativo do inconsciente e do seu princípio feminino. O outro modelo é seu oposto, o indivíduo identifica-se com a imagem do “herói matador de dragões”, mas não entra em contato com o seu lado arquetípico, tornando-se um “eterno adolescente”, pois não assume o “poder”, isto é, não assume as responsabilidades da vida adulta, o seu cotidiano e o fato de que irá tornar-se velho e terá de passar o “poder”. Este lado é representado na mitologia pela figura do *puer aeternus* (Von Franz, 1992) que representa a eterna juventude, a incapacidade de abandonar as fantasias da adolescência, de estabelecer relações afetivas duradouras, e de adaptar-se ao trabalho e à rotina do cotidiano.

O objetivo da luta contra o dragão é sempre resgatar um tesouro, que pode ser uma princesa ou virgem cativa, ouro, diamantes ou objetos mágicos entre outros. Ao final, o herói fica com o tesouro ou celebra um casamento com a personagem libertada. Este casamento com a princesa significa simbolicamente uma transformação da relação do ego com o elemento feminino, que foi possibilitada pela vitória sobre os monstros ou dragões. Neste momento, o herói estabelece um novo reino, isto é, o ego ou consciência pode assumir a própria criatividade, responsabilidades e o cuidado de uma vida adulta, pois não está preso ao inconsciente em seu aspecto maternal terrível. Na realidade, o herói mata este aspecto que está representado na figura do dragão e liberta o aspecto positivo e fecundo do feminino, figurado pela princesa que se une ao herói. Em termos psicológicos, o ego estabelece um relacionamento com a sua *anima*, isto é, a parte inconsciente da personalidade que é feminina.

Isto possibilita a descoberta de um novo mundo psíquico e o desenvolvimento posterior da personalidade, pois o poder criativo da psique, que era projetado pelos mitos da criação no cosmos, pode ser experimentado neste momento como parte da personalidade, como um poder autogerador de si mesmo. Este poder criativo e autogerador representado pelas idéias, imagens, valores “e potencialidades do tesouro oculto no inconsciente são levados a nascer e realizados pelo herói, nas várias formas que este assume: salvador e homem de ação, vidente e sábio, fundador e artista,

inventor e descobridor, cientista e líder” (Neumann, 1992: 161). A conquista deste tesouro é equivalente psicologicamente ao estabelecimento de uma relação criativa do ego pessoal com o *Self*, símbolo da totalidade e fonte da energia e da criatividade psíquica. Pode-se colocar que, nesta relação com o *Self*, o indivíduo integrou as diversas faces da experiência em uma formulação ou narrativa com conteúdo simbólico e carregado afetivamente, isto é, constituiu um mito para a sua existência, formulando um significado para a mesma.

Em termos sociais, o culto ao herói é uma maneira de separar o indivíduo dos elementos da coletividade, pois o herói representa um ideal. Na identificação com ele, a libido não permanece na figura humana do herói, mas transcende-o dirigindo-se ao símbolo, às formas e idéias que modelam a psique e o imaginário do homem. A Psicologia Analítica considera que a mitologia do herói apresenta-se representando os processos psíquicos de constituição do sujeito ou do seu ego. O herói também pode ser abordado como um representante dos valores da sociedade, como o fundador e responsável pela manutenção do grupo social. Ele encarna um modelo a ser seguido e valorizado socialmente. Deste modo, o herói apresenta-se como um ponto de convergência no qual aparecem processos psíquicos e sociais.

Os elementos do mito do herói são passíveis de diversas interpretações, existindo vários tipos e variações do herói (Jung, 1986/1924: 611). Entretanto, existe um modelo primordial ou essência do qual os outros são variações (Campbell, 1990).

O herói tradicional possui a figura do guerreiro e do matador de monstros como Hércules e São Jorge. Eles representam a implementação dos valores da lei e do julgamento pela vontade e a atuação no mundo e, psicologicamente, a etapa de consolidação e estruturação do ego e dos valores sociais, pois o ego, na forma do guerreiro, atua através da imposição da sua vontade e desejos sobre a resistência natural e instintiva da psique, reprimindo e dominando as tendências instintivas e regressivas da psique. O ego e a consciência na “economia psíquica” configurada pelo pensamento e sociedade modernos são delimitados pelo superego, e “orientado(s) para conquistar e seu senso de identidade repousa em poder defender a ordem e em sua capacidade de conquistar, possuir e assimilando os objetos e adversários que se lhe opunham resistência” (Whitmont, 1991b: 104).

No esforço para a realização das tarefas heróicas, foram eleitos valores e atitudes orientadas para o outro e o mundo exterior. Uma vez consolidada esta etapa, ele deixa de ser um problema, pois não há mais adversários e o mundo exterior já foi

conquistado. A visão de mundo do guerreiro entra em crise, havendo necessidade de construir e formular um novo significado e empreender uma nova busca. O seu objetivo agora é diferente, ele pode e deve relacionar-se com o seu centro mais profundo denominado de *Self* e empreender uma jornada ou aventura em direção ao seu mundo próprio interior. Esta pode ser caracterizada pela etapa na qual o herói resgata o tesouro ou une-se com a princesa.

Neste processo ou neste modelo de herói da modernidade, foram reprimidas diversas características e comportamentos que são opostas a este pensamento e à visão de mundo dominante, constituindo a sua sombra, na forma do princípio arquetípico do feminino que foi reprimido. Este princípio é também a condição e possibilidade de renovação e crescimento, desde que seja aceito e integrado ao ego, mas anteriormente era concebido como fonte do mal e da fraqueza, pois a figura do monstro poderia aniquilar o herói.

Como a aventura ou saga do herói possui uma seqüência típica de eventos e de ações que pode ser observada em mitos e lendas de diversas culturas, esta história é um modelo arquetípico ou uma estrutura antropológica, na denominação de Maffesoli (1985). Ela pode auxiliar no desenvolvimento do indivíduo ao fornecer modelos para ele, especialmente para os jovens (Campbell, 1990: 140-161). Certas aventuras heróicas relacionam-se a determinadas etapas da vida, pois naquele momento existem certos desafios a serem transpostos e a jornada do herói pode fornecer modelos, pois a sua imagem e a sua história refletem os processos de desenvolvimento da psique (Henderson, 1986/1964: 112).

A questão atual não é mais o significado ou sentido enquanto um valor intelectual ou cognitivo, mas sim a experiência do significado como algo que confere uma tonalidade emocional valorativa aos fatos, acontecimentos e objetos na vida e coloca o sujeito em relação de implicação com os mesmos. Para isto, há necessidade da percepção ou sensação de algo ou uma realidade que transcende a realidade empírica cotidiana e que, com ela, forma uma totalidade (Jaffé, 1992: 24s), representado psicologicamente na ligação do ego com a imagem arquetípica do *Self* ou Si-mesmo. Esta percepção é resultado de um processo vivencial e de uma experiência com o mundo externo objetivo e com o mundo interior da subjetividade. A construção e a experiência do significado resultam de um aprofundamento na experiência percebida e consciente do mundo externo e da sua própria subjetividade, sendo um processo de ampliação da consciência, de busca e de autoconhecimento. Esta questão não possui

uma resposta científica, pois é metafísica. Ela é mais bem descrita como um mito pessoal, do campo do imaginário e dos símbolos, pois integram com uma sensação de totalidade todas as experiências, vivências, pensamentos do sujeito em uma formulação que confere à realidade uma significação concreta, afetiva e simbólica.

Assim, a jornada do herói não é mais a de um guerreiro, mas a de alguém em busca de algo que foi perdido e que renova o mundo. Para renascer ao mundo, ele deve renascer a si próprio. Psicologicamente, ele deve perceber a sombra e os valores e atitudes rejeitados anteriormente como parte de si próprio, tolerar e aceitar o caos e a desordem, a tensão entre valores e atitudes opostos e excludentes, valores e visões de mundo representado por diversos “deuses”.

Esta nova imagem de herói aparece com força no Ocidente nos séculos XI e XII com as lendas do Rei Arthur e da Busca do *Graal* e posteriormente na imagem do cavaleiro andante e do amor romântico. Ele não busca conquistar ou vencer, mas tornar-se digno do amor de uma dama ou de segurar o *Graal*, o cálice cristão utilizado na Santa Ceia e símbolo de Cristo, do *Self* e da totalidade. Nas versões contemporâneas encontram-se as imagens do pesquisador, descobridor, aventureiro, viajante e explorador. Estes personagens empreendem uma jornada de busca e de procura, pois após o guerreiro criar e conformar o mundo à sua própria vontade, ele se volta em busca de si em um processo de permitir adentrar-se na própria subjetividade. Em busca da inteireza de si, é necessário “afirmar a própria gestação psicológica e a própria sensibilidade” (Whitmont, 1991b: 211).

### **3.4. MITO DO HERÓI E A QUESTÃO DO SIGNIFICADO**

A sensação da inteireza de si corresponde a uma “experiência de estar vivo”, a uma percepção de que a vida vale a pena ser vivida, de que os sofrimentos e padecimentos têm um valor, de que a existência tem um sentido, um propósito ou um significado. Entretanto, o sentido, valor ou significado<sup>19</sup> da existência apenas podem

---

<sup>19</sup> Os conceitos de sentido e de significado apresentam muitas variações dependendo do sistema filosófico, teoria semiótica ou abordagem psicológica utilizada. Neste trabalho, adota-se uma perspectiva simbólica e baseada na Psicologia de C. G. Jung onde ambos os conceitos referem-se à constituição de um contato essencialmente experiencial entre o ego e o *Self*, isto é, o arquétipo central do sistema psíquico e símbolo de sua totalidade e inteireza. A noção de sentido refere-se a uma percepção

ser dados por algo que ultrapassa, supera ou transcende o plano material e físico da existência, seja um ideal, uma idéia, um princípio filosófico, um ser superior, princípios religiosos, uma dimensão futura ou transcendente. Isso é representado pelo maior tesouro, dádiva ou contribuição que o herói pode trazer para a coletividade e, pelo qual ele se sacrificaria. A desvalorização de qualquer transcendência na modernidade e a falência das utopias políticas retirou a possibilidade do sujeito apoiar ou fundamentar o sentido ou significado de sua existência em algo além da experiência empírica ou do mundo material. Alguns psicólogos clínicos constataam que a experiência da falta de sentido é um fenômeno comum nas sociedades modernas (Jung, 1937/1985) e a Logoterapia cunhou o termo “neurose noogênica” para designar uma síndrome neurótica decorrente de problemas existenciais como frustração e falta de sentido e que se manifesta coletivamente em depressão, agressão e dependência de drogas (Frankl, 1991: 89-131).

A maioria das sociedades desenvolveu “rituais de passagem” que facilitaram a integração do jovem ou criança no mundo adulto e sempre houve grande desejo de participação dos jovens nestes rituais, apesar deles serem dolorosos, com vários sacrifícios e provações. Nas sociedades ocidentais modernas não há um ritual específico ou definido de passagem (Leviski, 1998: 26) do adolescente para o mundo adulto.

A integração do jovem na totalidade social por meio da construção de um papel e de uma identidade é justamente o elemento central do processo da adolescência: a construção e busca de uma identidade para si próprio e para a sociedade. A falta de ritos institucionalizados de passagem na sociedade contemporânea e a crise de valores da mesma tendem a potencializar esta crise.

Parece então que uma das tarefas para o indivíduo das sociedades modernas é construir um sentido ou atribuir um significado para a sua existência, posto que aqueles socialmente dados possuem sua validade questionada intensamente. Entretanto, o sentido ou significado depende de uma referência a um valor transcendente, isto não é uma questão intelectual que depende de uma resposta filosófica, bem articulada e científica ou apenas um processo reflexivo. Antes, é uma experiência de aprofundamento na realidade externa do mundo e no próprio sujeito, em seus desejos,

---

ou sensação mais vaga e difusa deste contato; o conceito de significado envolve uma percepção mais clara deste relacionamento entre o ego e o *Self* e a experiência mais consciente disto, inclusive com uma certa elaboração conceitual e imagética.



fantasias, emoções, afetos e percepções, isto é, na sua realidade subjetiva e interior. Este processo é mais bem denominado ou descrito como a “experiência do significado” que acaba por conferir tonalidade emocional e valorativa aos fatos, acontecimentos, objetos e pessoas com os quais ele entra em relação. Sendo uma experiência de aprofundamento em si e de ampliação da consciência, é ela que confere significado ao mundo (Jaffé, 1990). Neste processo experiencial há a percepção de algo ou uma realidade que transcende a realidade empírica e que, com ela, forma uma totalidade. O significado pode não ser uma resposta científica ou racional, mas é uma formulação da consciência que integra todas as suas experiências em uma realidade significativa e possui uma referência a algo transcendente, isto é, a um mito (Jung, 2000/1934: §42s; Jung, 1987/1961).

Este mito ou representação reúne os diversos opostos da existência e transcende todas as dualidades e contradições que o sujeito experimenta e percebe e que provêm da totalidade do sujeito. Em termos psicológicos, a concepção de um sujeito racional, transparente e dono de si correspondente apenas ao ego ou à consciência manifesta uma ingenuidade psicológica. A totalidade do sujeito corresponde não somente ao ego racional e lógico, mas deve incluir o inconsciente, cuja forma de funcionamento é analógica e imagética e manifesta-se com uma diferença radical em relação à racionalidade do ego.

### **3.5. A QUESTÃO DA INTERPRETAÇÃO DOS SÍMBOLOS**

Há uma diferença radical na maneira de considerar e de interpretar o significado dos produtos do imaginário e, conseqüentemente, do inconsciente tais como os mitos e os sonhos. Deve-se salientar que por meio da imaginação, dos símbolos e de sua linguagem o homem transcende a realidade que lhe é dada e pode superar, ou pelo menos suportar, o tempo, a finitude e a morte. Assim, “o símbolo exprime nossa experiência fundamental e nossa situação no ser” (Japiassu, 1977: 3) que é traduzida em consciência, discurso e em ação; conseqüentemente, toda tomada de consciência e expressão dela já é uma interpretação. Para atingir a sua origem deve-se procurar retornar à experiência simbólica original, atingindo a compreensão dela, o que é o campo da hermenêutica.

Para alcançar a experiência simbólica deve-se eliminar os enganos e a falsa consciência. Nesse aspecto, os pensamentos de Nietzsche e de Freud mostraram claramente como o sujeito moderno se esconde atrás de máscaras. Para a teoria de Freud, o falso *cogito* se esconde principalmente atrás do narcisismo, que possui uma origem biográfica na história do sujeito. Para libertar-se, o sujeito retorna à sua história, ao obscuro, alienado e inconsciente em si e pode recuperar a sua verdade. Entretanto, se Freud mostra a origem e a causa dos erros da consciência e liberta-a do seu passado, não questiona a dimensão do futuro, do projeto, da finalidade e da transcendência dessa mesma consciência. Desse modo, ela aborda a origem da consciência, mas não o seu fim, pois para a psicanálise,

“a verdade da consciência encontra-se atrás dela num inconsciente arcaico ou infantil, de que os fatos conscientes constituem apenas um retorno; para a fenomenologia (no sentido hegeliano), essa verdade se encontra no fim, no futuro para o qual a consciência marcha” (Japiassu, 1977: 10).

Assim, a partir da origem ou da finalidade da consciência, instauram-se duas formas de compreender a experiência simbólica, duas hermenêuticas e ocorre um “conflito de interpretações”. Uma “desmitificadora” ou “reduzora”<sup>20</sup>, considerando os

---

<sup>20</sup> A teoria de Freud define a sublimação como o destino mais importante que pode ocorrer à pulsão em termos civilizatórios, nesta “tanto o objeto quanto o objetivo são modificados; assim, o que originalmente era um instinto sexual encontra satisfação em uma realização que não é mais sexual, mas de uma valorização social ou ética superior” (Freud, 1923/1996: 272). A sublimação então acena para um desvio da libido em direção a uma meta que não a sexual, mas com maior valorização cultural ou ética. Segundo a psicanálise toda a libido é sexual, mas “no sublimado não sobra nem a meta, nem o objeto nem mesmo a fonte da pulsão, de sorte que, se presume, reencontramos finalmente só a ‘energia sexual’; mas uma energia sexual ... ela mesma ‘dessexualizada’, desqualificada, posta a serviço de atividades não-sexuais” (Laplanche, 1989: 100). Isto aponta para a questão que divergiu Freud de Jung e de vários autores: a especificidade do sexual e da libido. Para a psicanálise freudiana o sexual não se restringe ao genital, mas aparece nas estruturas, nas formações inconscientes e flui na fantasia inconsciente. Permanece, entretanto a questão sobre a especificidade do sexual em meio a esta ampliação. Neste processo a interpretação ou hermenêutica possível é, para manter a especificidade do sexual, limitar a interpretação, realizar uma redução, interpretando o superior pelo inferior (Laplanche, 1989: 172s) e, conseqüentemente, a arte pelo sintoma, o símbolo pelo signo, os valores pelas regras e normas e o fenômeno religioso pela ilusão ou neurose. Nesta redução explica-se adequadamente a unidade funcional existente no sonho e na criação, mas algo se perde ou “escapa-lhe a diferença qualitativa, a diferença de ‘fim’ que caracteriza a pulsão: e esta é a razão de não haver resolvido o problema da sublimação” (Ricouer, P. apud Raffaelli, 1996: 14). Isto também é apontado por Jung (1949/1991: 244) e Durand (1988: 42-46). Esta possibilidade não escapa a Freud, mas é interpretada a sua maneira: “aquilo que numa minoria de indivíduos humanos parece ser um impulso incansável no sentido de maior perfeição, pode ser facilmente compreendido como resultado da repressão instintual em que se baseia tudo que é mais precioso na civilização humana” (Freud, 1920/1996: 52). O superego, como um dos resultados da repressão e resolução do conflito edípico, aparece como condição fundamental para a instalação dos valores, da moral e de uma ética. Esta pertence ao mundo da cultura, sendo resultado da sublimação da libido sexual infantil envolvida no conflito edípico (Freud, 1923/1996; Freud, 1930/1996). Levado ao extremo, pode-se dizer que o mundo dos valores, da religião, da arte, da cultura aparecem como conseqüência dos conflitos infantis e a arte aparenta ser uma neurose sublimada

símbolos e imagens como uma falsa realidade que deve ser desmascarada e outra, “desmitologizadora”, abordando os símbolos e as imagens como aberturas para uma experiência original e plena, para a epifania de um mistério (Ricoeur, 1969/1978; Palmer, 1969/1996). Essa última hermenêutica é que considera a imaginação e símbolo em todos os seus aspectos criativos e autônomos, correspondentes à progressão da libido e ao movimento criativo da psique e pode ser vista também como “instauradora” ou “amplificadora”.

Nesse sentido o símbolo é considerado como algo que remete a um indizível, oculto e possuindo múltiplas significações, ou, em termos psicológicos, a uma imagem arquetípica que ultrapassa ao ego. Essa caracterização ou definição do símbolo mostra a dificuldade de compreensão e de abordagem do símbolo, pois ele inclui uma dinâmica relacional entre a consciência e o inconsciente e uma função de mensageiro entre essas duas instâncias psíquicas. Entretanto, a mensagem é remetida de forma simbólica e cifrada, sendo necessário interpretá-la; da mesma maneira em alguns oráculos gregos nos quais a mensagem dos deuses era recebida e interpretada por meio de um sacerdote, denominado de *hermeios* no oráculo de Delfos (Palmer, 1969/1996). É significativo que essa palavra se associe a *herméneuein* que significa declarar, interpretar, anunciar, traduzir ou “levar a compreensão” (Coreth, 1973) e, conseqüentemente, a arte ou processo da interpretação ou compreensão dos textos sagrados foi denominado como a hermenêutica. Esse fato é interessante porque há grande probabilidade que a palavra grega derive de Hermes, o deus grego inventor da lira e da flauta, protetor dos ladrões e dos viajantes e que é o mensageiro dos deuses e assume a função de mediação entre os mundos divino e humano (Chevalier & Geheerant, 1989).

Ele também é um dos símbolos da inteligência realizadora e “personifica a revelação da sabedoria aos homens e do caminho da eternidade” (Chevalier & Geheerant, 1989: 488). Deus mensageiro, é um viajante e possui asas nas suas sandálias,

---

(Raffaelli, 1996: 11). Desse modo, pode-se considerar a teoria de Freud “hermenêutica redutora”, pois apesar dela recuperar o direito psíquico da imagem e do símbolo, ela integra o símbolo em um esquema racional e científico onde eles são considerados como consequência de um recalque ou de uma causa conflitual que remete a uma libido sexual e sempre a um princípio constitutivo da imagem. O simbolismo é reduzido a um princípio linear de causalidade e a uma “pura representação associativa” (Durand, 1988: 45), perdendo o seu dado constitutivo e a capacidade mediadora e instauradora de sentido ou significado. Isto também aparece em outras escolas de pensamento como o estruturalismo e o funcionalismo que por sua vez reduzem o símbolo “ao seu contexto social, semântico ou sintático conforme o método utilizado” (Durand, 1988: 55) e no marxismo vulgar que considera, de forma sucinta, o símbolo e os produtos culturais como consequência das estruturas sociais de produção.

como mensageiro é o deus da eloquência e do engano ou embuste. Essas características remetem a um duplo significado: objetivamente à soma de conhecimentos que se recolhe no mundo e, subjetivamente, às diversas interpretações que as palavras podem assumir quando as pessoas as entendem. Assim, “Hermes é, ao mesmo tempo, o deus do hermetismo e da hermenêutica, do mistério e da arte de decifrá-lo” (Chevalier & Geheerant, 1989: 488), ele é quem carrega a mensagem, realiza a mediação e rege o processo de “tornar compreensível” a mensagem aos destinatários.

Nisso estão implícitas as três dimensões da interpretação, da palavra *hermeneuein*, da hermenêutica e dos próprios símbolos. A primeira dimensão ou função é a expressiva, na qual se afirma ou proclama algo, o que já é um ato interpretativo. A segunda dimensão é a explicativa, na qual as palavras e o discurso pretendem tornar inteligível e transparente a mensagem simbólica; por último, a dimensão mediadora, pois, tal como o símbolo realiza a mediação entre a consciência e o inconsciente, a hermenêutica deve realizar a tradução do sentido ou significado dos símbolos, muitas vezes entre visões de mundo diferentes (Palmer, 1969/1996).

Historicamente, a hermenêutica refere-se à exegese das sagradas escrituras, textos religiosos e ao campo da arte, sendo justamente o espaço tradicional da manifestação dos símbolos e do imaginário. Ela consiste basicamente na explicação e interpretação de um pensamento e na busca da compreensão simbólica de uma realidade. Considerando que o símbolo ultrapassa qualquer linguagem natural, o discurso e a linguagem natural buscam vincular-se ao objetivo da compreensão e não da mensuração da realidade e há o objetivo do esclarecimento das estruturas profundas de significação do mundo do outro. Assim, o resultado do esforço hermenêutico é uma interpretação em que não se pretende a última palavra e está limitada pelo contexto do analista, pois o coloca dentro de uma determinada perspectiva. Entretanto há um substrato comum e arquetípico nas diversas interpretações, pois “não aceitamos uma ruptura entre “pensar” e “ser” [... que é ...] mediada pelo universo das imagens simbólicas” (Carvalho, 1984: 10).

Assim, a abordagem teórica e sua proposta hermenêutica devem considerar o imaginário, símbolos e os arquétipos em sua totalidade e o seu poder de mediação, não reduzindo o símbolo a um signo ou a um esquema interpretativo fixo. Nesse caso, o símbolo de múltiplos sentidos e significados torna-se unívoco, sendo reduzido a signo, e perde-se a riqueza dos estudos simbólicos que “permitem a compreensão dos

sentidos de uma sociedade e/ou grupo social a partir de uma comparação com referências simbólicas universais” (Oliveira, 1999: 192).

Dado o caráter antagonista e o “dinamismo contraditorial” do símbolo e seu caráter pluridimensional, há necessidade de não se restringir o campo explicativo e utilizar as diversas hermenêuticas, que ganham sentido quando são referenciadas umas às outras. Deste modo, há o momento de “redução do símbolo” pelas hermenêuticas redutoras e de “amplificação do símbolo”, a hermenêutica instauradora (Durand, 1988, 92s) seguindo desta forma o duplo percurso da libido em relação ao fenômeno psicológico. Deste modo, existe uma análise causal e regressiva do seu significado e uma análise teleológica e progressiva tendo em vista a função e a finalidade do processo simbólico (Jung, 1957/1985). Então, o símbolo aparece em um duplo sentido. Por um lado é o portador de um sintoma e funciona com uma máscara, com a análise desvelando o que o símbolo disfarça; por exemplo, a análise a partir da psicanálise que mostra como determinadas imagens mascaram ou revelam desejos ocultos e não aceitáveis. Por outro lado, o símbolo aparece com referência a um sentido ou como portador de um significado, sendo orientado para um processo de transcendência, individuação, de instauração do sentido e como uma “escatologia”.

Fundamentalmente, a abordagem do imaginário e dos seus fenômenos possui duas vertentes, uma vertente ideográfica ou fenomenológica que está “mais ligada as matrizes alemãs da sociologia do cotidiano” (Badia, 1999: 36) e não considera o inconsciente coletivo. A outra vertente denominada de arquetipal está ligada a Jung<sup>21</sup> e ao Círculo de Eranos<sup>22</sup> e considera o conceito de inconsciente coletivo e símbolo.

Este modo de abordagem busca na fenomenologia os subsídios para tematizar e fundamentar o seu processo de compreensão e interpretação (Carvalho, 1976). Alguns

---

<sup>21</sup> O termo “fenomenologia” começou a aparecer na obra de Jung a partir de 1930 e indica a sua preocupação empírica, pois ele procurava fazer uma “fenomenologia da psique” abordando a experiência e a vivência do sujeito empírico. Entretanto, ele também reconhecia a inexistência de fatos em uma teoria e apontava isto como um dos dilemas da psicologia. Sucintamente, ele considerava a sua abordagem arquetípica como fenomenológica, pois ela baseava-se por um lado nas informações relatadas por seus pacientes e informantes vistas como dados psíquicos e, por outro lado, nas atividades, práticas culturais e observáveis de um grupo de pessoas como os mitos e as religiões (Clarke, 1993).

<sup>22</sup> O “Círculo de Eranos” consistia em encontros e conferências realizados anualmente na Suíça, nos quais vários pensadores dialogavam em busca de uma “ciência unitária do homem”. Ele foi patrocinado pelo historiador das religiões R. Otto e pelo psicólogo C. G. Jung e reuniu pensadores proeminentes de diversas áreas entre os quais mitólogos como M. Eliade, J. Campbell e K. Kerényi; psicólogos como E. Neumann, M. L. Von Franz e J. Hillman; orientalistas como H. Corbin e simbólogos como G. Durand entre outros. O grupo iniciou suas atividades em 1933 e encerrou-as em 1988, sendo publicados 57 volumes com as conclusões dos encontros, o *Eranos Jahrbucher*. Havia interesse no estudo do mito e nos saberes desprezados pelo empirismo ocidental e uma convergência na questão do sentido, do

dos principais autores em que a hermenêutica arquetipal fundamenta-se são W. Dilthey [1833-1911], P. Ricoeur e G. Bachelard. Segundo Dilthey, a compreensão dos atos da consciência possibilita acessar a estrutura psíquica profunda do “espírito” que é uma apenas, com as mesmas funções e elementos constitutivos para todos os indivíduos. A função simbólica é explorada por P. Ricoeur que a relaciona “ao campo de significações vitais anterior à relação sujeito-objeto” (Carvalho, 1976: XI), um campo semântico que possui uma estrutura de significação múltipla e uma interpretação que manifesta a pluralidade de sentido (Carvalho, 1976: I-XXV), inclusive o conceito de imaginário social, entre outras abordagens de Ricoeur, remete ao pensamento de C. G. Jung (Tura, 1999). A recuperação, valorização, definição do campo de atuação e do papel da imaginação em termos epistemológicos e filosóficos são creditados a G. Bachelard, nele a imagem não é apenas o resultado de um processo sensorial, perceptivo ou índice de pulsões inconscientes, mas “um acontecimento objetivo, integrante de uma imagética, um evento de linguagem [...] cria uma instância que lhe é própria, autônoma, categórica e irredutível” (Pessanha, 1985: XIV-XVI). Esta abordagem da imaginação configura uma corrente fenomenológica distinta da fenomenologia existencial<sup>23</sup> de E. Husserl ou J. P. Sartre (Durand, 1985; Carvalho, 1984 & Carvalho, 1976).

---

significado, no papel do símbolo e do imaginário como elementos fundamentais para as ciências humanas (Bay, 2001).

<sup>23</sup> A fenomenologia dinâmica e “amplificadora” de Bachelard difere totalmente da fenomenologia estática e niilista de um Sartre. Este – fiel a Husserl – coloca “entre parênteses” o conteúdo imaginativo, acreditando que consegue salientar, neste vazio, o sentido do imaginário. Bachelard, mais próximo de Hegel, que define a fenomenologia como “a ciência da experiência da consciência”, estabelece, ao contrário, a plenitude das imagens: o imaginário confunde-se então com o dinamismo criador, a amplificação “poética” de cada imagem concreta” (Durand, 1985: 68).

## **4. *HERÓI, MODERNIDADE E INDÚSTRIA CULTURAL***

### **4.1. *MODERNIDADE E INCERTEZAS SOBRE O SUJEITO***

No contexto da modernidade, os avanços da técnica e da razão moderna sobre os mais diversos setores da vida provocaram um aumento grande e sem precedentes do bem-estar, da capacidade de intervenção humana na natureza ambiental e no próprio homem. Atualmente ele pode realizar uma mudança na natureza da qual não há retorno, podendo inclusive ameaçar a sua própria existência no planeta. A velocidade das transformações oriundas do avanço científico e tecnológico é tal que ameaça a estabilidade das instituições sociais e a capacidade de adaptação do homem. Os produtos tecnológicos e suas conseqüências possuem um alcance que não se consegue avaliar. Ao lado das benesses do progresso científico e tecnológico vieram conseqüências e riscos que não poderiam ser previstos e nem calculados.

Esta complexa conjunção de fatores possibilitou um grande progresso material, com muitas conquistas sociais e amplos benefícios, entretanto apresenta um lado “sombrio”, por exemplo: o trabalho degradante e repetitivo, o crescimento da burocracia, a possibilidade de um controle político, militar e ideológico concentrado de tal maneira que não era possível anteriormente (o totalitarismo) e as maiores guerras da história humana. Neste sentido Giddens (1991) coloca os termos segurança versus risco e confiança versus risco para pensar esta dupla face da modernidade.

Outra modificação da modernidade em relação aos outros modelos sociais é o papel da tradição como elemento de avaliação e de guia da ação. Uma prática ou ação social não é mais comprovada simplesmente pela tradição, mas ela deve ser justificada e sancionada por um conhecimento. Deste modo, o pensamento e a ação estão em constante contato e troca entre si realizando uma reflexão. Esta reflexividade “consiste no fato de que as práticas sociais são constantemente examinadas e reformadas à luz de informação renovada sobre estas próprias práticas, alterando constitutivamente seu caráter” (Giddens, 1991: 45). Ela sempre existiu, mas somente na modernidade ela está na base do sistema social, sendo aplicada em todos os aspectos da vida humana. Esta radicalidade da reflexão retira as certezas do conhecimento visto naturalmente como “certo e verdadeiro” implicando de forma profunda as ciências sociais e humanas.

O dinamismo da modernidade acarretou uma reflexão sobre a própria modernidade que constata “a dissolução do evolucionismo, o desaparecimento da teleologia histórica, o reconhecimento da reflexividade meticulosa, constitutiva, junto com a evaporação da posição privilegiada do Ocidente” (Giddens, 1991: 58) e o surgimento de um novo modo de experienciar. Isto tem levado a considerar que há a emergência de novas formas de organização social e de modos de vida e de pensamento que, em conjunto, são denominadas de pós-modernidade (Maffesoli, 1985). Entretanto, Giddens (1991: 58) argumenta que apenas há uma radicalização da modernidade.

Esta visão situa-se dentro da tradição do Iluminismo e da modernidade na qual o indivíduo torna-se cada vez mais liberto de definições e amarras externas, sendo mais capaz, por meio da crítica do particular pelo universal, de definir a si próprio, construir sua própria biografia e responsabilizar-se pelas suas ações. Assim, o desencaixe das relações sociais modernas deve ser completado com um processo de reapropriação e reformatação das mesmas vinculando-as a condições específicas e concretas, isto é um “reencaixe” (Giddens, 1991: 81). Uma das maneiras disto acontecer é através de encontros e rituais que permitem o contato pessoal entre o indivíduo em processo de “reencaixe” e os “sistemas especialistas”, isto é, conjuntos ou corpos de profissionais que podem fornecer respostas sancionadas pela autoridade social e pelo conhecimento científico, por exemplo, o estilista pessoal e o psicólogo (Giddens, 1991: 91).

Uma condição essencial desse modo de funcionamento das instituições sociais é a confiança em sistemas especialistas, tanto dentro destes sistemas como da sociedade em relação a eles. Neste sentido, a forte presença dos sistemas especialistas transforma a intimidade e o lado pessoal dos sujeitos, pois há necessidade de confiar em sistemas abstratos e princípios impessoais. As relações pessoais tornam-se parte integrante dos processos de reencaixe, elas não são mais apoiadas nos vínculos sociais, tais como de parentesco ou de trabalho, mas sim no afeto pessoal e na autenticidade, sendo essa entendida como exigência de abertura e boas intenções. Assim as relações pessoais cujo principal objetivo é a socialidade são incorporadas como parte das situações sociais da modernidade (Giddens, 1991: 121s).

A confiança pessoal entre os indivíduos não é mais dada *a priori* pelas interações e posições sociais. Ela é um objetivo a ser alcançado e deve ser construída ou ganha através da abertura e cordialidade em relação ao outro; é um trabalho que significa “um processo mútuo de auto-revelação”, assim “a descoberta de si torna-se um projeto



diretamente envolvido com a reflexividade da modernidade” (Giddens, 1991: 123-124).

Deste modo, a construção da identidade e do eu pessoal incorpora-se como um elemento da reflexividade da modernidade, pois é através da reflexão sobre si próprio que é possibilitada por meio das diferentes estratégias e opções fornecidas pelos diversos sistemas especialistas<sup>24</sup>, que o indivíduo pode se apropriar de si. Há um impulso para a auto-realização, possibilitada por uma abertura de si em relação ao outro através de uma confiança básica. Isto orienta a formação de laços e relações pessoais nos quais há exigência desta abertura recíproca e uma preocupação com a auto-satisfação, esta sendo considerada como uma forma de apropriação positiva do processo de globalização e não apenas como uma defesa narcísica dela (Giddens, 1991:126).

Neste contexto, individualização significa “primeiro a desincorporação e, segundo, a reincorporação dos modos de vida da sociedade industrial por modos novos, em que os indivíduos devem produzir, representar e acomodar as suas biografias” (Beck, 1999: 24). Este modelo considera o indivíduo como produtor e responsável pela sua própria vida e biografia, na qual ele deve encontrar e construir as suas próprias referências, projetos e certezas para si e para os outros, uma vez que os fundamentos da sociedade industrial perderam seu valor. Isto não é uma escolha para o sujeito, mas ele é jogado e empurrado neste processo e mesmo as tradições passam por um processo de escolha, aceitação ou rejeição através de uma análise e crítica de caráter individual. Assim, o indivíduo se planeja, projeta e age, sem possuir certezas transcendentais, sofrendo individualmente o risco e as consequências do seu fracasso.

O indivíduo em seu processo de individualização e de reflexividade, foi considerado essencialmente como cognitivo e racional (Lasch, 1999: 136). Entretanto, as condições sociais desta reflexividade também se alteraram, pois as estruturas sociais responsáveis anteriormente por isto estão sendo substituídas pelas estruturas de informação e comunicação, nas quais a liberdade individual implantada na modernidade é recolocada de forma diferente. Existe também uma tradição de crítica à modernidade que é feita ao universal pelo particular, uma dimensão estética da

---

<sup>24</sup> De modo geral, pode-se considerar que os sistemas especialistas são conjuntos sociais, por exemplo, os psicólogos, dotados de um conhecimento especializado, científico e dotados de autoridade social aos quais o indivíduo pode recorrer para elaborar a sua identidade em caso de necessidade e que fornecem uma resposta dotada de autorização pelo conhecimento científico e pela autoridade social do

reflexividade<sup>25</sup>, um retorno da coletividade, do sentido comunal e do “nós” frente a uma hipostasiação do “eu”.

Entretanto, existem condições estruturais que são não-sociais para a reflexividade. Elas são oriundas da localização e das possibilidades de acesso do indivíduo às redes locais e globais das estruturas de informação e de comunicação (EIC). Estas são constituídas por “canais estruturados em que a informação flui; e segundo espaços em que ocorre a aquisição das habilidades de processar a informação” (Lasch, 1999: 148).

Nas estruturas de informação e comunicação ocorre uma dupla reflexividade baseada por um lado em signos conceituais e, por outro, em signos miméticos, isto é, em sons, imagens e narrativas que operam por semelhança e analogia. Esta reflexividade baseada na mimese não é um momento cognitivo, mas estético e insere-se na tradição do modernismo nas artes. Ele é o fundamento de uma nova ética que é situada e contingente e do consumo individualizado do capitalismo contemporâneo (Lasch, 1999: 164s). O individualismo, neste caso, refere-se a um desejo heterogêneo e contingente, não de um ego soberano e controlador. Neste caso, a reflexividade possui um caráter de desconstrução e de crítica radical do conceito, mas não consegue fundamentar ou construir nada, pois termina por operar no vazio, sem vinculação entre o significado e o significante com este podendo representar, significar qualquer coisa ou trocar de significado como um jogo lingüístico, ou seja, realizar o jogo livre do significante (Lasch, 1999: 174s). Este processo não permite captar as condições da existência, isto é, não processa os significados mediados pelas estruturas de informação e comunicação, mas os significados compartilhados pelos indivíduos que vivem em conjunto – o “nós” ou a comunidade. Para ter acesso a eles é necessário interpretar e não desconstruir.

---

especialista. Assim, ele realiza a mediação entre um conhecimento “científico” que diz respeito ao próprio sujeito, as suas questões pessoais e ele mesmo (Giddens, 1991).

<sup>25</sup> O conceito de reflexividade apresenta diferenças quanto à sua conceituação. Enquanto para Giddens (1999), a reflexividade ocorre com a participação dos sistemas especialistas como a psicologia e a psicanálise, modificando-se a confiança do caráter de conhecimento pessoal para elementos distintivos destes sistemas tais como diplomas e certificados; para Beck (1999) ela resulta em uma maior liberdade e desconfiança em relação a estes sistemas especialistas, permitindo assim maior autonomia do sujeito (Lasch, 1999: 142). Frente a esta avaliação positiva da reflexividade como um aumento do conhecimento, da autodeterminação e da liberdade individual temos a constatação da realidade em que as condições de trabalho estão piores. Por que ‘há, de fato, ao longo dos mencionados ‘vencedores da reflexividade’, batalhões inteiros de “perdedores da reflexividade” das sociedades atuais de classes cada vez mais polarizadas, embora com informação e consciência de classe cada vez menores (Lasch, 1999: 146s).

Assim, em estudos relacionados com as EIC, ou mais particularmente com as mídias e seus produtos, como o RPG, o importante para a compreensão da identidade do sujeito é a abordagem no consumo cultural e não na sua produção, sendo importante a compreensão da constituição e das necessidades da comunidade e do “nós”. Comunidades culturais seriam as “coletividades de práticas estabelecidas compartilhadas, significações compartilhadas, atividades de rotina compartilhadas na obtenção do significado” (Lasch, 1999: 177). Nestas, os indivíduos tornam-se sujeitos uns para os outros, dentro da distinção entre sujeito e objeto, e quando existe uma ruptura nestes significados compartilhados, os sistemas especialistas são uma das formas de sanar esta ruptura.

Esta reflexão realiza-se tradicionalmente dentro do domínio da razão e dos conceitos, considerando-se um sujeito livre e racional. Entretanto, esta é uma das modalidades para a reflexão que podemos denominar de cognitiva. Conforme colocado, o conceito e a racionalidade não reinam mais de forma soberana, há um retorno do reprimido, isto é, das imagens, do sensível e da sensibilidade trágica. Estes também realizam uma certa espécie de reflexão, não universal e objetiva, mas subjetiva, colada aos objetos, sensível e com participação afetiva. Uma segunda efetividade de ordem estética.

Esta forma de reflexividade é denominada de estética, sendo da ordem existencial, e conjuga-se com a participação e troca com os outros e com o mundo das sensações. Refere-se a uma sociabilidade de “estar junto”, de compartilhar uma sensibilidade coletiva e de usufruir prazeres em grupo, na qual se retoma o “nós grupal” arcaico. A crise nos fundamentos da sociedade também faz ressurgir as constantes antropológicas<sup>26</sup> comuns ao ser humano que reaparecem na sua relação com os outros e nas imagens coletivas. Os mitos e ritos ressurgem procurando cimentar a coletividade e proporcionar uma base para o “nós grupal”. As imagens, que são os elementos constituintes dos mitos e bases para a sua encenação que são os ritos, emergem e mostram a sua autonomia e vinculação a um psiquismo que ultrapassa o sujeito e que lhe proporciona um impulso vital.

As imagens são elementos constituintes de um complexo que se relaciona com a sensibilidade e os comportamentos. Elas permitem gerar um sentimento de

---

<sup>26</sup> Este termo aparece nas obras de M. Maffesolli (1985; 2003; 2004) e procura salientar características que são partilhadas pelas sociedades e por todos os seres humanos, aproximando-se em muito do

pertencimento e de presença dos indivíduos que partilham destas imagens em comum constituindo um grupo ou núcleo social. Isto ocorre como uma necessidade humana de pertencer a um grupo e partilhar de um imaginário social. Nas sociedades contemporâneas em crise, esta sociabilidade fundamental é recomposta em pequenos grupos que elegem e partilham uma imagem comum ou totem. Isto confere uma identidade ao indivíduo e ao grupo formando nas megalópoles as denominadas "tribos urbanas" (Maffesoli, 1997).

Deve-se destacar que a comunidade<sup>27</sup> envolve práticas, significações, investimento afetivo e objetivos que são compartilhados, sendo apreendidas e tornadas "naturais" e inconscientes; ela não se refere a interesses ou propriedades compartilhados tais como partidos e classes.

Acompanhando este movimento da reflexividade crescente em suas diversas formas, e talvez mais próximo da reflexividade estética e hermenêutica, há um retorno nesta modernidade tardia (ou pós-modernidade) de valores arcaicos que questionam este modo moderno de ser.

"Os videoclipes, a publicidade, os jogos de informática, as diversas formas de ciberespaço, o mostram de sobra. Entramos novamente no tempo do mito. O reencantamento do mundo provém da conjunção do cavaleiro de nossos contos e lendas e do raio laser" (Maffesoli, 2003: 14).

Ele aparece na valorização do dia-a-dia, do comum, do que acontece na vida ordinária e nas práticas básicas, o sujeito não procura grandes objetivos ou princípios universais, mas contenta-se com o presente e aceita o devir. Este modo de ser e perceber o mundo encontra-se em oposição ao modelo da modernidade. Enquanto a modernidade coloca a vida em um processo, um desenrolar com início, crise,

---

conceito de arquétipo de C. G. Jung (1927/1985; 1950/1988; 1949/1991) e desenvolvido a partir da Antropologia do Imaginário de G. Durand (1982; 1995; 1997).

<sup>27</sup> As comunidades podem ser reflexivas em campos específicos, quando são produtores e consumidores dos bens culturais relativos ao campo. Estas comunidades são reflexivas porque os atores se colocam voluntariamente nas questões do campo, ela pode não estar localizada no tempo e no espaço, se questionam de sua criação e reinvenção e seus instrumentos e produtos tendem a ser não materiais, mas culturais e abstratos (Lasch, 1999: 192s). Elas oferecem formas intensificadas de reflexividade, envolvendo uma compreensão das categorias impensadas e das significações compartilhadas, implicando em um aumento substancial da contingência e isto ocorre inevitavelmente devido à crescente hegemonia das estruturas culturais. Deste modo, Lasch (1999) procura desenvolver uma noção de *Self* coerente com a relação do indivíduo com a comunidade e o "nós", na qual a reflexividade opera também na comunidade e cujo acesso é através da interpretação ou hermenêutica. Ele considera que o *Self* contemporâneo opera em três momentos, muitas vezes contraditórios e inconciliáveis, mas que podem ser analiticamente separáveis, sendo eles o cognitivo, estético e hermenêutico-comunitário, constituindo-se cadaum deles uma maneira específica de reflexividade.

superação e um final (o objetivo) este novo modo aceita o que se coloca na sua frente como um destino e procura viver este mesmo presente. Esta oposição pode ser referida como duas leituras e sensibilidades diferentes, o drama e a tragédia, onde ocorre um retorno do sentimento trágico da vida.

Esta modernidade em crise assiste a um retorno do sentimento de precariedade, brevidade e fatalismo da ação humana, como mostram as análises sobre risco e insegurança de Giddens (1999) e Beck (1999). Não há mais um princípio transcendente que justifique este mundo e todo essencialismo é visto com desconfiança. Assim, resta viver a vida presente e com intensidade, não mais consumo, mas consumação; não são tolerados adiamentos de “gozo”, ou seja, os desejos devem ser satisfeitos plenamente e instantaneamente. Trata-se de uma avidez por estes momentos, na forma de “tudo ao mesmo tempo e agora” com a liberdade se colocando nas pequenas coisas do cotidiano e não mais em absolutos (Maffesoli, 2003: 23).

A ética vivida é do instante e da acentuação de situações presentes, já que não existem mais projetos. O acontecimento singular é vivido com intensidade no presente e este modo de ser se “dedica a fazer ressurgir o que já está aí, no seio do próprio ser individual e coletivo” (Maffesoli, 2003: 27). Na falta de futuro e de um projeto, entra a noção de destino como algo traçado e independente do sujeito. Isto acentua justamente o que é impessoal e coletivo, que ultrapassa o indivíduo o submerge na impessoalidade e na coletividade, em um grupo que sofre a mesma força do suprapessoal e impessoal (Maffesoli, 2003: 31). Deste modo, o livre arbítrio é negado ou relativizado e retoma-se a idéia do tempo cíclico ou do eterno retorno. O fundamento do mundo não estaria mais no indivíduo ou princípios universais e abstratos, mas em um fluxo ou energia vital e impessoal dentro da qual cada indivíduo e cada pessoa correspondem, interagem e participam dele.

A modernidade havia racionalizado estas instâncias impessoais e suprapessoais na noção de um Deus único, do Estado ou de um sistema político ou filosófico, inscrevendo-as em um processo linear, racional e controlável, podendo ser caracterizado como um “drama”. Com a crise da modernidade, as instâncias impessoais e primitivas retornam reinscrevendo o lado trágico<sup>28</sup> da existência. Deste

---

<sup>28</sup> Além desses aspectos, existe a “tragédia” do conhecimento proporcionado do homem sobre si mesmo, pois as justificações e racionalizações são desmascaradas, explicitando as “resistências” do sujeito de perceber verdadeiramente os seus desejos e suas interdições. Nas dificuldades de tornar-se adulto e de amar, acrescenta-se a dificuldade de se conhecer e de se avaliar de modo verdadeiro. No mito que exprime a formação do sujeito na modernidade e seu herói, Édipo, o conhecimento aparece como o

modo, a realização do indivíduo ocorre dentro de um processo de “mais-ser”, levando-a a uma plenitude que ele não sente mais existindo dentro da funcionalidade e racionalidade da vida instrumental cotidiana.

“Grandes concentrações, multidões de toda a ordem, transes múltiplos, fusões esportivas, excitações musicais, efervescências religiosas ou culturais [...] Em cada um desses fenômenos há uma espécie de participação mágica no estranho, na estranheza, na globalidade que supera a particularidade individual. Globalidade que é da ordem do sagrado, com a qual cada um comunga. [...] restitui ao circuito social esta dimensão numinosa que a modernidade acreditava fora da vida social” (Maffesoli, 2003: 36).

Este tempo cíclico, do numinoso e do sagrado refere-se justamente à dinâmica do ritual e à redundância do mito. Pelo processo repetitivo do ritual, o indivíduo pode ultrapassar a sua individualidade e aprofundar-se nesta experiência, até encontrar-se com as fontes inconscientes, suprapessoais e coletivas da experiência humana – o arquétipo. Isto também é realizado através da identificação com figuras heróicas da cultura e da mídia e que, repetindo as mesmas histórias e a mesma jornada heróica com elas, passa por um processo de iniciação<sup>29</sup> ou de superação do eu pessoal.

## **4.2. O HERÓI NA INDÚSTRIA CULTURAL**

A estrutura arquetípica da jornada do herói não está presente apenas nas sagas, mitos e lendas, mas possui grande influência na narrativa cinematográfica atual. Segundo Vogler (1997) a indústria cinematográfica utiliza esta estrutura como uma técnica narrativa. Ele relata sua experiência na década de 1990, como conferencista, palestrante e analista de histórias para grandes estúdios de Hollywood onde utilizou este modelo para analisar os roteiros. Chegou inclusive a escrever um pequeno manual

---

núcleo da tragédia, pois “na história de Édipo, o verdadeiro trágico não é o de ter matado, sem ter querido seu pai e desposado sua mãe; isto ocorreu outrora: é seu destino passado; o trágico atual consiste em que, o homem que ele amaldiçoou por esse crime de um outro, é ele próprio, e que é preciso reconhecê-lo” (Ricouer, 1969/1978: 134).

<sup>29</sup> Talvez a função da educação na modernidade esteja se modificando, retornando aos processos de iniciação, tal como as sociedades tradicionais ao invés de um ideal de um progresso e evolução na direção de autonomia e de um contrato social. Neste caso, o objetivo do sujeito nas instituições educativas não é mais ser senhor de si, mas procurar um ideal, um herói ou “mestre” do qual ele possa ser discípulo e, assumindo esta condição, poder integrar-se com alguma comunidade, com os fatores e poderes impessoais e seu próprio mundo interior e exterior, isto é, realizar de forma simbólica a “jornada do herói”, construindo um significado para si próprio.

sobre a jornada do herói e recebeu vários pedidos deles dos estúdios e que, segundo ele, tornou-se leitura obrigatória para os executivos da Disney. Segundo ele,

“era inevitável que Hollywood se aproveitasse da utilidade da obra de Campbell. Cineastas como George Lucas e George Miller reconhecem seu débito para com Campbell e sua influência pode ser percebida nos filmes de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Coppola e outros” (Vogler, 1997: 23).

Deste modo, apesar da aparente falta de mitos heróicos, de rituais de iniciação ou de passagem institucionais na sociedade moderna, os mitos heróicos e os ritos não desapareceram, eles mudaram de forma, pois são elementos constituintes da existência humana (Campbell, 1990; Elíade, 1991; Maffesoli, 2003). Assim, a “idolatria dos cultos de personalidade, a iconografia publicitária, as mitologias políticas ou filosóficas, vieram tomar curiosamente o posto amplificado das tradicionais, mas verdadeiras mitologias” (Durand, 1984: 13), isto é, o campo do imaginário ou das manifestações culturais das imagens constitutivas da psique.

Deste modo, a partir das últimas décadas, o imaginário sai do campo das belas-artes, onde tradicionalmente é utilizado, e passa ser aplicado no domínio da vida social. Verifica-se a existência de técnicas de manejo do imaginário em todas as sociedades, confundindo-se com os mitos e os ritos, pois os guardiões do imaginário social são também os guardiões do sagrado. Enquanto nas sociedades ditas “primitivas”, os mitos possuem implicações ideológicas; na sociedade moderna, racionalizada e técnica, as ideologias escondem os mitos, pois o imaginário social é racionalizado e instrumentalizado. Nesta sociedade, emergem novas formas de trabalho com o imaginário, que conduzem a sua utilização e manipulação cada vez sofisticada e com técnicas mais refinadas, tais como a propaganda moderna (Backso, 1985: 300).

Com a ênfase cada vez maior sobre o indivíduo no processo de constituição da modernidade, este teve cada vez mais ampliadas, pelo menos teoricamente ou ideologicamente, suas possibilidades existenciais. Isto corresponde a uma evolução da individualidade que aparece nas imagens dos deuses, dos heróis e na tentativa das pessoas viverem da mesma maneira deles, isto é, imitando-os e procurando realizar todas as suas potencialidades. O grande desenvolvimento da indústria cultural com o aparecimento das estrelas de cinema e televisão e super-heróis das histórias em quadrinhos,

“correspondem a um apelo mais profundo das massas no sentido de uma salvação individual, e suas exigências, nesse novo estágio de individualidade, se concretizam num novo sistema de relações entre real e imaginário” (Morin, 1989: 21).

Considerando que o imaginário e a mitologia moderna estão presentes nos produtos da indústria cultural ou nas estruturas de informação e comunicação, ele exerce influência fundamental na sociedade deste século e originou vários estudos a respeito de sua influência. Foram abordados vários aspectos da influência do cinema, televisão, histórias em quadrinhos e outros produtos no desenvolvimento infantil, na agressividade, violência, no raciocínio e outros. Não cabe aqui resumir estudos, mas salientar que a preocupação sempre presente nestes estudos é determinar se os produtos da indústria cultural, ou este sistema como um todo, é bom ou ruim para os indivíduos e para a vida social (Coelho, sd: 7; Eco, 1970: 49).

De forma geral, pode-se denominar os produtos da indústria cultural como a cultura de massa<sup>30</sup>, sendo sua característica a sua produção de forma padronizada e industrial. Eles são limitados devido ao seu caráter industrial, de consumo freqüente e rotineiro e, deste modo, não alcançam os padrões artísticos de alta qualidade, existindo uma oposição entre a alta cultura ou arte e a cultura de massa.<sup>31</sup> Em sua dinâmica, a cultura de massa oscila entre o pólo da padronização e repetição e o pólo da originalidade, pois o esgotamento e a saturação de conteúdos exige a criação renovada, novidade e individualização de seus produtos. A indústria cultural se organiza deste modo porque a própria estrutura do imaginário<sup>32</sup> ou da psique é organizada desta forma, existindo os arquétipos que são como figuras-modelo ou formas constantes. Ela

---

<sup>30</sup> Neste trabalho o termo *mass media* denomina os meios de comunicação de massa como cinema, jornal, televisão, rádio, revistas e outros relacionados com a produção industrial e maciça de bens culturais que formam as estruturas de informação e comunicação. A Escola de Frankfurt utiliza o termo “indústria cultural” (IC) para enfatizar o processo de produção dos bens culturais. Os *media* ou mídia são considerados como o meio em que está circulando a cultura de massa ou produzida pela IC. Cazeneuve (1978: 173-174) coloca que este termo sugere a massificação, o que não é correto. Dependendo do autor, o termo *mass media* pode assumir significados distintos.

<sup>31</sup> Jameson (1995) afirma que oposição entre a alta cultura (Arte) e a cultura de massa deve ser repensada, pois ela parte de considerar a cultura de massa como mais popular e autêntica que a alta cultura, ou de forma reversa, utiliza a alta cultura como referência para avaliar a degradação da cultura de massa. De forma mais complexa, o fenômeno atual da cultura de massa obriga a repensar a natureza desta dicotomia.

<sup>32</sup> Para Morin (1977), o Imaginário é a estrutura complementar e antagonista ao real, que possui os ideais, desejos e aspirações e também os opostos a eles como os medos, instintos sem controle e outros, sendo seus diversos níveis expressos nas diferentes mitologias. O imaginário possui um campo comum entre os homens, independente de sua condição histórico-social, que permite várias formas de relação, identificação e projeção. O conceito de imaginário varia conforme o autor, neste trabalho serão citadas as concepções de Durand (1997) e Jung (1991), para maiores esclarecimentos pode-se ver em Silva (1986: 574s).



adapta e utiliza estes modelos adequando-os na forma de produção industrial, transformando os arquétipos em estereótipos, realizando clichês. Entretanto, a necessidade de renovação desta indústria abre um espaço para a criação e a originalidade cultural, que não podem ser totalmente integrados na estrutura de produção industrial.

Como as figuras do imaginário representam a sociedade e encarnam os valores da mesma, a indústria cultural possui claramente um aspecto ideológico. Este aspecto da indústria cultural foi inicialmente pesquisado por Adorno e Horkheimer (1976), teóricos da Escola de Frankfurt. Eles enfatizaram o seu caráter ideológico e alienante, considerando que esta indústria se define como um negócio. A transmissão ideológica, a produção em série e normatizada dos bens culturais apenas foi possível eliminando-se deles o seu caráter artístico, “sacrificando aquilo pelo qual a lógica da obra se distinguia da lógica do sistema social” (Adorno & Horkheimer, 1978: 161). Assim, a lógica de mercado atua no processo de produção cultural e a cultura torna-se mais um produto submetido à lógica do mercado com seu valor sendo determinado pelo capital financeiro investido e pela sua possibilidade de retorno financeiro e não pelo seu valor artístico.

Isto acarreta um empobrecimento artístico da obra, pois antes de sua industrialização, ela possuía um fim em si mesmo e seu objetivo era a experiência estética. O capitalismo, até o momento do surgimento da indústria cultural, preservava a cultura e as obras de arte do processo de reificação, isto é, de considerar os objetos apenas pelo seu valor de uso. O pensamento da Escola de Frankfurt pode ser “caracterizada como a extensão e a aplicação das teorias marxistas da reificação da mercadoria às obras da cultura de massa” (Jameson, 1995: 10). Esta análise, aplicada nas modernas condições de produção, inclusive cultural, considera que a vida foi transformada em “espetáculo”, isto é, “uma relação social entre as pessoas mediada por imagens” (Debord, 1997: 14). Isto ocorreu, pois inicialmente a arte e a cultura foram reificadas, sendo transformadas em produto e mercadoria, e, logo após, a própria imagem é reificada, o que acaba por transformar a própria sociedade em um espetáculo. As imagens conquistaram autonomia e uma dinâmica própria, perdendo sua ancoragem na realidade social, transformando a vida em “espetáculo” e sendo a expressão concreta da alienação na sociedade atual. Deste modo, o desenvolvimento do capitalismo e a acumulação de capital levaram ao espetáculo que é “o capital em tal grau de acumulação que se torna imagem” (Debord, 1997: 25).

Estas análises demonstram os processos e estruturas ideológicas nos produtos da indústria cultural, entretanto os estudos sobre ela abordando apenas estes aspectos podem acabar por verificar apenas manipulação e conformismo e se restringir a caracterizar as técnicas de marketing político e ideológico e análise de textos e materiais de publicidade (Jameson, 1995: 25). Considerando a cultura como saturada de imagens e que as grandes forças produtivas são do saber e da comunicação (Negri, 1996: 175), há necessidade de recuperar o imaginário utópico que impulsiona esta cultura para realizar uma crítica significativa à indústria cultural (Jameson, 1995).

As diversas posições sobre os produtos da indústria cultural podem ser tipificados principalmente em dois pólos opostos, a saber, os apocalípticos e os integrados (Eco, 1970). Aqueles que possuem uma visão pessimista, considerando que a cultura de massa é sinal de uma queda, que destrói o gosto estético e que manipula são os apocalípticos. Eles partem de uma crítica externa aos produtos da indústria cultural, considerando que existem grupos que preservam a arte, o bom gosto e estão separados da manipulação e do imaginário constituído a partir dela. Outro grupo, os integrados, são otimistas e partem de uma leitura interna, a partir de dentro da indústria cultural, considerando que ela disponibilizou muitos bens culturais e o mundo atual é justamente o mundo da cultura de massa. Ao pensar a cultura atual<sup>33</sup>, deve-se evitar o engano de “pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por que é um fato industrial e que hoje se possa dar cultura subtraída ao condicionamento industrial” (Eco, 1970: 49).

A indústria cultural é um produto tecnológico não previsto do projeto iluminista da modernidade e que possui elementos que se opõem a ele, que é um projeto homogêneo de domínio da natureza, do indivíduo e da sociedade. Ele que consolidou a modernidade e possui seus matizes correspondentes nas ciências físicas, no freudismo, no behaviorismo e nos positivismos em geral. Teve seu apogeu no século XIX e pretendeu planificar a felicidade individual e social exclusivamente através da utilização dos instrumentos da razão. O indivíduo é considerado como senhor de si e

---

<sup>33</sup> Em muitos estudos pode ocorrer uma satanização da mídia e da sua relação com o seu espectador, pois ela é considerada como onipresente e esmagando o espectador com seu poder (Negri, 1996: 174). A crítica de base marxista tende a enfatizar a manipulação ideológica e considerar os espectadores de modo passivo. A semiologia e as ciências da comunicação tendem a concordar que a mídia ou indústria cultural produz códigos destinados a impedir e bloquear os mecanismos de produção simbólica e deste modo, tendem a abordar apenas o aspecto discursivo e eliminando os aspectos ético, subjetivo, político e poético da relação do espectador com a mídia e os diversos produtos da indústria cultural (Debray, 1995: 135; Negri, 1996). Devem-se recuperar estes aspectos na análise teórica para atingir a "operatividade coletiva, ética-política, emotiva e criativa, que age no mundo da comunicação" (Negri, 1996: 174).

do mundo ao seu redor, uma entidade homogênea, tendendo à perfeição e à unificação, um átomo social e físico. O contraditório, o aleatório, o fantástico e a pluralidade existentes no indivíduo, na sociedade e no real são considerados desvios e erros, devendo ser reduzidos ou eliminados. Este pensamento procura unificar, controlar e racionalizar. A solidariedade e a comunhão naturais entre os homens são substituídas por uma estrutura social racionalizada e racional tal como o “Estado” e por dispositivos de comunicação institucional entre os indivíduos (Maffesoli, 2004).

Pode-se descrever este modo de pensar pela metáfora literária do “drama”, onde há uma linearidade, existindo um problema inicial, um desenvolvimento e uma resolução final a partir de uma via reta e justa. Este modelo pode ser encontrado no pensamento cristão de Santo Agostinho na fórmula de sua Cidade de Deus: “Com a ajuda do Senhor Nosso Deus, uma razão evidente quebra os círculos que giram sobre si mesmos” (Agostinho citado por Maffesoli, 1997: 50). A incoerência e o desamparo são afastados pela utilização correta da razão e se desdobra na seqüência da história ocidental moderna das tentativas de salvação do mundo pela via revolucionária profana ou religiosa. O paraíso terrestre pode ser alcançado através de um percurso previsível e traçado racionalmente, segundo uma evolução e um progresso. As contradições e desvios são ultrapassados e chega-se à perfeição utópica, assim há uma tendência que os “protagonistas das visões totalizantes sejam conduzidos a tornar-se totalitários” (Maffesoli, 1997: 51). Este processo passou do sistema religioso católico para a sociedade laica, inicialmente através dos reis e imperadores, depois pela organização e ideologia do “serviço público” e da constituição do “estado” político, onde este se responsabilizaria e dirigiria o bem público determinando racionalmente a vida social, ordenando-a e fundamentando-a na razão do “dever-ser” (Maffesoli, 1997).

Esta ordenação da vida social e do indivíduo é feita do “espírito” para a “terra”, de um modelo abstrato de pensamento indicando como a realidade e a vida das pessoas deve ser, freando o caos e a desordem, implantando um monismo de valores que tem sua imagem no monoteísmo. Assim a anarquia, o politeísmo – enquanto admitindo uma pluralidade de valores e modos de ser e contradizendo, dessa forma, a dinâmica da existência individual e social - tendem a ser eliminados e reprimidos formando uma “sombra” que emerge na falência dos valores da modernidade.

Deste modo o indivíduo, como uma unidade articulada, homogênea e racional, tal como a modernidade o conceitua, não passa de uma ilusão ou um fantasma do desejo deste mesmo pensamento. A complexidade do mundo, sua pluralidade de valores, a

contradição dos afetos não podem ser reduzidos a uma unidade abstrata. O pensamento mítico exprimiu esta heterogeneidade em uma multiplicidade de deuses com vidas desregradas e aventureiras, um politeísmo que integra com lógica específica os vários elementos heterogêneos que compõem o real, o social e o indivíduo, lógica essa denominada de contraditorial, porque a desordem e a anarquia têm um certo espaço no cotidiano social (Maffesoli, 1997).

Por outro lado, a expressão mítica da racionalidade e dos valores ocidentais é um monismo cristão que valoriza a ordem, a hierarquia, a perfeição e o dever-ser e está representado nas imagens de um Deus único e do bem absoluto que desencantam o mundo impondo a razão, o utilitarismo e o planejamento sobre o sentimento, o lúdico e o espontâneo, estes justamente efeitos do impacto do imaginário que o racionalismo quer minimizar ou eliminar e acaba por retirar da sociedade e do indivíduo a força vital que os anima e que se manifesta “na não participação política, no desencajamento sindical, desencantamento político e do associacionismo [que] inquietaram os observadores sociais” (Maffesoli, 1997: 118).

Em termos simbólicos, a desordem, o caos, a heterogeneidade e a contradição são associados ao Diabo e ao mal e negados ou reprimidos, diminuindo ou impedindo uma dinâmica natural e relativista que conduz o mundo à Unidade e, por extensão, ao totalitarismo, à inércia existencial e ao tédio. Entretanto, esta dinâmica é contínua e regularmente ocorrem explosões deste recalcado, da desordem e das paixões. Estas explosões evocam justamente a pluralidade de valores, o politeísmo, a multidimensionalidade e dificilmente são controláveis, pois se encontram ocultas na estruturação social. Neste sentido elas são francamente subversivas, estilhaçam a ordem social, agitam, transgridem a moral e o dever-ser, mas atraem os indivíduos, pois elas são depositárias das projeções de todos os prazeres e satisfações que os indivíduos não podem obter na normalidade ou pelas vias legais (Maffesoli, 2004).

Esta dinâmica entre o movimento da ordenação e da regulação social por meio de uma idealização racional e as paixões e explosões anárquicas do cotidiano levam a constituir uma duplicidade, um jogo duplo no relacionamento do indivíduo e das coletividades com os poderes de regulação e dominação social. Esta duplicidade aparece nas muitas formas de resistência, atitudes e comportamentos que visam driblar a ordem social e, se ela representa o interesse de muitos indivíduos, desenvolvem-se como prática social (Maffesoli, 1997: 75-150). Este jogo duplo encontra uma forma de expressão no lúdico e no tempo de lazer que aparece nas sociedades contemporâneas.

No lúdico e no lazer busca-se “teatralizar”, isto é, representar um personagem e ser algo que não faz parte do dia-a-dia gerenciado socialmente. O indivíduo tende a tornar-se indiferente ao que escapa à sua ação e lhe parece distante, o sentido ou o significado de sua vida não é mais procurado externamente “seja em uma utopia inacessível ou na racionalização da existência [...] o sentido é encontrado aqui e agora, o que desperta a potência popular” (Maffesoli, 1997: 118). O popular, aqui denominado, é uma denominação descritiva de uma série de práticas irracionais e inconstantes, altamente volúveis que devem ter aproximação empírica e uma descrição a partir do fenômeno, pois não são um conceito. Elas constituem “uma série de pequenas escapatórias, de pequenas astúcias que tornam a vida suportável” (Maffesoli, 1997: 120) e formam uma reação da coletividade que não consegue se reconhecer mais ou em seus representantes ou no pensamento dominante; que busca de forma confusa um novo equilíbrio e uma nova tradução de si mesma, possuindo como um exemplo a prática juvenil dos jogos de representação.

O indivíduo, que era uma entidade tipificada em identidades estáveis como a sexual, profissional e ideológica, perde coerência e unidade, substituindo a lógica da identidade pela lógica das identificações sucessivas em diversos campos da vida social, exercendo assim diversos papéis ou “personas”, por meio das quais pode exprimir as diferentes possibilidades que a caracterizam (Maffesoli, 2004: 95s). Deste modo, a sociedade contemporânea aparece multifacetada e sem sentido, as tentativas de pensá-la e teorizar sobre ela muitas vezes esbarram em algumas teorias negativistas ou catastróficas como o esvaziamento do indivíduo e da cena política, na manipulação ideológica, da falta de sentido e de projetos entre outros. Esta teorização não considera o ambiente ou atmosfera da situação contemporânea onde há prioridade do global sobre os diversos elementos que o compõem e uma atitude de contemplação em relação ao mundo, onde a prevalência da estética, de diferentes formas do cuidado de si como o culto ao corpo e a beleza, a perspectiva ecológica e uma não ação política são modulações desta atitude contemplativa do mundo. Ocorre também uma valorização do próximo e da evidência comum aceita, isto é, do senso comum. Esta atmosfera ou este tipo de “ambiência” pode produzir um *ethos* comum, um certo corpo coletivo, uma sensibilidade e uma certa postura intelectual, um modo “estético” que está na etimologia da palavra, “partilhar emoções, sem considerar critérios utilitários e identificáveis definidos pela razão” (Maffesoli, 1997: 163). Isto se apresenta na disseminação das seitas, grupos intelectuais fechados e “tribos urbanas”. Estes

funcionam principalmente pela identificação emocional e marcam o ressurgimento do fenômeno comunitário e a emoção partilhada em conjunto faz entrar novamente no tempo do mito e do rito. Este fenômeno é amplificado pela tecnologia da comunicação e pela indústria cultural, onde há o retorno do coletivo imemorial da psique, os arquétipos. Assim,

“o rock, o jazz e outras músicas ‘bárbaras’, o consumo frenético de objetos, as histerias esportivas, as grandes paradas políticas ou religiosas, tudo o que exprime, com estardalhaço, a nostalgia e o retorno da comunidade recebe ajuda do desenvolvimento tecnológico” (Maffesoli, 1997: 205).

Na época contemporânea, há um retorno aos pequenos grupos fechados, onde o indivíduo sente-se “arrastado” pela coletividade e não se impõe, há um contágio afetual, fenômenos emocionais e um domínio dos aspectos imaginários da realidade gerando um “tribalismo” exacerbado, isto é, uma ênfase em pequenos grupos fechados. A massificação da cultura, do lazer, do turismo e do consumo é também o efeito e a causa disto, mas esta “ambiência” ou atmosfera contemporânea favorece “o imaginário, o lúdico, o onírico coletivo, ela reforça os microagrupamentos” (Maffesoli, 1997: 141) tal como os grupos de jogadores de RPG. Estes “microagrupamentos” propiciam que a pessoa sinta que participa que algo maior que si na sua interação com o grupo, mas se sua ação é criativa e espontânea, também é fugaz, se esgota no momento presente e o sentimento substitui a argumentação racional. Isto enfatiza relações sociais e redes sociais e a procura destes momentos e ocasiões de ajuntamento e de participação coletiva. Este modo de ser que ressurgue com força na pós-modernidade é denominado de trágico por Maffesoli (1997).

Esta modulação “trágica” da existência aparece também na multiplicidade de pequenos rituais do cotidiano que podem se tornar coletivos, mas que se esgotam no presente e visam compartilhar as emoções do encontro. A existência não visa a um fim último ou transcendente, mas o momento presente, procurando oportunidades de bons momentos a viver, pequenos momentos de liberdade real ou fantasiosa que “asseguram a longo prazo a resistência e a perpetuação do ser” (Maffesoli, 1997: 188). Estes momentos são descontínuos, qualitativos, intensos, mas pontuais, passageiros e vividos sem preocupação com o futuro. Assim, o ritmo pós-moderno ou da sociedade contemporânea é constituído por estes momentos eternos e fugazes, onde “as diversas

formas do lúdico, os múltiplos jogos do imaginário, ou ainda, todas as manifestações do sonhar acordado pontuam a vida corrente“ (Maffesoli, 1997: 188).

Neste contexto, o indivíduo, como um átomo social, racional e coerente, é um estado eventual e retira o seu fundamento de uma realidade coletiva, pré-individual e comunitária. A identidade é incerta, composta por uma multiplicidade de identificações que possibilitam a pessoa exercer diversos papéis e aumentar as suas possibilidades de ação. Ele está em confronto internamente com sua própria subjetividade múltipla e, externamente, com uma cruel exacerbação das diferenças. O desafio para o pensamento moderno é abordar a instalação progressiva em vários campos existenciais e sociais de uma solidariedade orgânica ou natural, composta de identificações afetivas, emoções partilhadas e precárias.

“Esta solidariedade nascente origina-se de uma união na falta, no vazio; uma comunhão de solidões que, pontualmente vivem o trágico da fusão, onde, de maneira orgânica, a “pequena morte” [ritual, sacrificial e iniciática] e a vitalidade são vividas no dia a dia” (Maffesoli, 1997: 271).

Esta posição de viver um eu plural ou de se integrar em uma entidade maior remete à redundância do ritual e do mito, à concepção cíclica do tempo, pelo retorno cíclico à experiência propiciada por ele, e ao afrontamento do destino, pois valoriza o presente e a sua fruição. Assim, pode-se escapar de uma existência temporal marcada pelo utilitarismo e pela linearidade e pela lógica da identidade (Maffesoli, 2003). O projeto para a pessoa não é a de um indivíduo racional, coerente e que segue o imperativo do “dever ser”, mas sim de ser inteiro e experienciar todas as suas possibilidades. Este processo não deve ser confundido com a construção do conceito e da identidade do indivíduo na modernidade, mas refere-se a uma relativização da consciência egóica e do relacionamento com algo mais amplo e maior que ela, para isto ele deve ser inteiro, isto é, experimentar ou vivenciar seus múltiplos aspectos e possibilidades incluindo a sua sombra. Essa refere-se justamente aos impulsos e possibilidades negados e reprimidos pela consciência e, neste sentido, é justamente ela que possibilita a “inteireza” do sujeito. Neste sentido, o princípio ou processo de individuação (Jung, 2000: §489-524), no qual o indivíduo deve integrar os elementos da psique em seu ego e configurar uma relação com a totalidade da psique expressa simbolicamente no arquétipo do Si-mesmo, exprime adequadamente este processo (Maffesoli, 2003: 99).

Neste processo da pessoa ser inteira, ela deve sofrer uma transformação, representada na mitologia heróica na etapa em que ele deve enfrentar o monstro e resgatar a princesa. O primeiro passo é o contato com a parte negada, reprimida tanto no campo social, a sombra coletiva, como na própria pessoa, a sombra pessoal. A sombra possui elementos facilmente acessíveis à consciência enquanto outros são totalmente inconscientes. Estes aparecem inicialmente como características e traços atribuídos a objetos, pessoas ou eventos externos que provocam a emoção no sujeito; este não possui consciência que ele realiza uma “projeção” de seus conteúdos psíquicos em objetos externos. Neste sentido, ela possui uma certa autonomia, possui característica emocional e revela-se um obstáculo inconsciente aos objetivos do indivíduo e, quanto mais inconsciente a sombra, maior a sua influência que não é reconhecida sobre a consciência (Jung, 1950/1988: §13s; Samuels et al, 1988: 204s).

Entretanto, existe um aspecto arquetípico da sombra que refere-se ao Mal teológico ou absolutamente mau que é o oposto ou a sombra do Deus sumamente bom e onipotente da tradição ocidental, simbolizada pela figura do Diabo. O ato da consciência “defrontar-se com o absolutamente mau representa uma experiência ao mesmo tempo rara e perturbadora” (Jung, 1950/1988: §19). Esta visão trágica do mundo é incompatível com a configuração cristã, sendo mesmo totalmente opostas, pois no cristianismo o mundo é determinado e as ações humanas ganham sentido quando são relacionadas ao deus cristão e a seus desígnios. A concepção cristã pode ser relacionada ao drama. Isto é justamente o contrário da visão trágica, onde o sujeito não tem consciência dos significado total de seus atos e o universo e as potências divinas são ambíguas e contraditórias. “No drama se luta, porque de alguma forma a gente ainda espera salvar-se. Isso é repugnante. Isso tem um sentido. Mas aqui [tragédia Antígona] tudo é absurdo. Tudo é vão. Ao fim, não há mais o que tentar” (Anouhi, J. em Leski, 1996: 51). Entretanto existe a possibilidade de ocorrer uma situação trágica em qualquer visão de mundo, inclusive na visão cristã (Lesky, 1996).

A situação trágica fica evidente quando há o retorno na cena contemporânea do que a consciência ocidental cristã havia reprimido e negado, isto é, a face obscura da natureza humana, ou as faces do mal ou do diabo, que pode ser traduzida em termos psicológicos como a sombra ocidental cristã e moderna (Maffesoli, 2004: 25s). Face ao saber universalista, distante do objeto e imune aos afetos, ressurge um saber pontual, de cunho afetivo e incorporado aos seus objetos. Face à negação da morte, esta ressurge em letras de música, filmes e subculturas juvenis como punk e o heavy-metal



(Bauman, 2001). A uma repressão e canalização dos instintos, especialmente a sexualidade que foi teorizada pela psicanálise freudiana e demonstrada por M. Foucault (1926-1984), ocorre um retorno destes mesmos impulsos de sexualidade e agressividade em “espírito animal”. Isto pode ser observado na publicidade e na produção cultural contemporânea onde aparecem estes aspectos: violência, morte sexualidade desregrada. Pode-se colocar que para o ideal e o “dever-ser” bem pensado e justo, o “bem deixou de ser meta única. Já não passa de um elemento entre os outros. A parte do diabo tem aí o seu lugar. Sua expressão é o paganismo ambiente” (Maffesoli, 2004: 53), isto é, frente ao moralismo da ordem estabelecida e dominante, a “massa” e a cultura popular mantêm de forma contraditorial um “imoralismo ético” através “de uma série de atitudes consideradas aberrantes pela moral indicada” (Maffesoli, 1985: 23), que são os opostos não resolvidos, mas mantidos em tensão ou equilíbrio dinâmico.

Em termos simbólicos, ocorre o retorno do mito ou imagem arquetípica do Dioniso, o jovem deus nascido duas vezes, retirado por Zeus do ventre materno e colocado em sua coxa até o nascimento, que remete ao esquema clássico da iniciação: nascimento, morte e renascimento. Dioniso é o senhor e princípio da fecundidade animal e humana, deus das libertações, do êxtase e das catarses, libertador dos infernos, iniciador e condutor de almas. No culto de Dioniso ocorriam a libertação do irracional, orgias, perversões e excessos marcando o impulso da alma em relação à transcendência, muitas vezes de forma desastrada. Psicologicamente, representa uma dissolução da personalidade e um regresso do ego às forças vitais do inconsciente ultrapassando as barreiras de contenção e seus limites. Como símbolo é ambivalente, a libertação através de Dioniso pode levar a uma transcendência ou evolução da personalidade ou a uma regressão e dissolução da mesma (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 340s).

O mito de Dioniso atua na sociedade contemporânea especialmente através dos produtos da indústria cultural ou *mass media* (Durand, 1992), mas vem se espalhando e penetrando pelo corpo social em numerosas práticas, sobretudo as juvenis, e tendo cada vez maior influência social (Maffesoli, 1985; Maffesoli, 2003; Maffesoli, 2004),

o que estava nas margens da sociedade vem se tornando um elemento do cotidiano social<sup>34</sup>.

Uma importante estratificação mítica refere-se à organização e regulação da sociedade em grandes instituições burocráticas, que são ocupadas e dirigidas por tecnocratas com uma crença na verdade e no poder absoluto da ciência, representado pela imagem de Prometeu (Badia, 1989: 131). Prometeu rouba o fogo dos deuses e o dá aos homens, sendo castigado por Zeus que colocou uma águia que lhe comia o fígado. Seu sentido se esclarece na etimologia do próprio nome que significa “o pensamento que prevê”, marca a emergência da consciência, carrega dentro de si o impulso da revolta do espírito que quer se tornar igual aos deuses. Ele representa a vontade humana da intelectualidade, inicialmente sujeita ao princípio da utilidade no seu nível mais primitivo ou, em seu sentido mais elevado, de espiritualização ou transcendência pela sublimação do desejo. Isto aparece no mito quando Prometeu torna-se imortal ao conceder a mortalidade a um centauro, criatura metade homem e metade cavalo e símbolo dos desejos primitivos, para libertá-lo das suas dores (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 746s). Socialmente pode ser observado na ideologia do trabalho e do progresso, da ênfase no utilitarismo, na concepção linear e evolucionista do tempo e, em resumo, na ideologia, valores e atitudes oriundas da modernidade concebida pelo pensamento iluminista (Maffesoli, 1985). Ele considera o indivíduo e a sociedade como uma entidade unificada, coerente e homogênea na qual os elementos imaginários, aleatórios e contraditórios devem ser reduzidos ou eliminados pela razão. O mundo torna-se uno e a solidariedade tende a ser substituída pelo controle social. “ao desencantarmos o mundo, conduzindo-o à Unidade, desativamos a dinâmica de sua globalidade tensional e abrimos caminho para o totalitarismo” (Maffesoli, 1985: 101).

Conforme salientado, o mito de Prometeu é contrabalançado ou compensado, de uma maneira muitas vezes patológica, pelo mito oposto de Dioniso (Maffesoli, 1985), pois “o que não sabemos ritualizar, tratar e gerir termina sempre por ressurgir – de forma mais violenta quanto mais duramente e longamente negado” (Maffesoli, 1985: 101). Ele aparece associado à imagem arquetípica da Grande Mãe, em contato com as

---

<sup>34</sup> Entretanto, a sociedade não possui apenas um mito. Na sociedade atual aparecem três camadas ou estratificações míticas. Inicialmente uma estratificação pedagógica relacionada ao mito de Prometeu, oriundo do pensamento iluminista e da pedagogia de cunho positivista, uma segunda camada representada por Dioniso, incluindo a indústria de entretenimento e o consumo; e uma terceira camada

forças instintivas do inconsciente e com o impulso de fusão do ego com o todo. A sua moralidade e ética são coletivas, pois Dioniso procura a fusão com o grupo e não uma separação do grupo construindo uma moral individual. Ele aparece na tendência da exaltação dos sentidos, procurando romper as barreiras sociais e individuais e a transformação pelo êxtase, gozo, excesso e pela orgia (Whitmont, 1991b) e também através do processo de iniciação, representado no mito arquetípico da queda-renascimento ou destruição-construção e no mito do herói trágico.

Assim, a imagem do herói trágico e o arquétipo de Dioniso aparecem na vida social em diversas modulações e de várias formas, mas sem os indivíduos ou sujeitos terem consciência de sua influência e com as suas manifestações tendendo a serem consideradas como desvio, marginalidade ou loucura. O problema é que “quando falta a consciência do arquétipo, que é o que dá significado à loucura, não resta nada além dos *nomina* [diagnósticos e classificações] laicos da psiquiatria e da sociologia comparada” (Hillman, 1984: 240). Trata-se então de procurar nas práticas sociais relacionadas aos meios de comunicação a manifestação ou vivência do herói trágico em suas diversas modulações que estão associadas ao arquétipo de Dioniso. Neste trabalho, então, procura-se exemplificar a manifestação e vivência do herói nos indivíduos praticantes de RPG e espera-se que se revelem características do herói trágico e do mito de Dioniso.

### **4.3. O SIGNIFICADO CULTURAL DO JOGO**

Um exemplo visível e claro da vivência coletiva de um herói aparece na tragédia grega. Ela possuía uma origem religiosa associada ao deus Dioniso e é derivada do culto a esse deus. A tragédia grega era representada em grandes arenas ao ar livre sempre denominadas de “teatro de Dioniso”, em um contexto eminentemente religioso e era uma festa nacional. Existiam duas festas anuais onde se encenavam as tragédias e em cada qual era realizado um concurso para escolha da melhor peça (Romilly, 1988). Esse elemento agonístico ou de competição existente nessas encenações mostra a

---

referente aos intelectuais, cientistas e investigadores das ciências da natureza. Ela está relacionada a Hermes e remete à solidão do trabalho intelectual e da descoberta (Durand, 1992).

presença de um elemento lúdico ou de jogo na tragédia, que talvez represente, em uma perspectiva filosófica, a própria existência humana como um jogo.

Essa relação entre o jogo e a tragédia não ocorre de forma gratuita, mas remete à uma característica fundamental do jogo: de que se joga por uma alguma coisa e contra algo. Há um desafio, uma competição e uma luta que pode ser contra um adversário, a sorte ou a própria realidade na forma de um limite a ser ultrapassado. Esse elemento agonístico relaciona-se com a própria existência do homem, pois o jogo pode representar ou simbolizar a luta contra a morte (jogos funerários), contra os elementos da natureza (jogos agrários), contra características indesejadas tais como o medo e a fraqueza ou contra os inimigos (jogos de guerra) entre outros (Chevalier & Gheerbrant, 1999). O fato de o jogador ganhar mostra que ele ultrapassou os desafios e tornou-se superior, ele tornou-se um herói ou aproximou-se dos deuses.

Entre os gregos e romanos, por exemplo, o jogo era um componente importante dos ritos sociais. As cidades organizavam seus jogos próprios por ocasião das festas, nelas participavam os seus aliados e havia uma trégua, sem guerra ou execuções capitais. Tais jogos eram normalmente consagrados aos deuses tutelares das cidades, confederações ou alianças, por exemplo, os Jogos Olímpicos eram relacionados a Zeus e os jogos Píticos a Apolo e foi em torno deles que se organizou o sentimento cívico e nacional (Chevalier & Gheerbrant, 1999). O sujeito vitorioso nos jogos era considerado como um herói; por exemplo, os maiores e mais célebres atletas gregos foram transformados em heróis míticos (Brandão, 1988). Inclusive, cada herói grego se sobressaía em uma modalidade esportiva, por exemplo: Hércules na luta e no pugilato, Castor na corrida, Iolau na corrida de carros e Anfiarau no salto. Eles eram celebrados também com jogos, pois “devem ter sido grandes atletas durante a sua existência terrena” (Brandão, 1988: 46).

Assim, a imagem do herói relaciona-se com o elemento lúdico e com o jogo na sua dimensão de desafio e de competição. Isso não deve surpreender, pois a imagem do herói é justamente daquele ser especial entre os deuses e os humanos que ultrapassa desafios, vence lutas, sacrifica-se por um ideal e modifica a realidade e o mundo presentes. Considerando que os heróis míticos gregos eram celebrados também por meio de jogos, pode-se perceber uma relação entre o ritual e o jogo, pois nesse caso o ritual assume uma forma de jogo. Essa relação também apareceu na China primitiva, onde quase todas as atividades tais como atravessar um rio ou escalar uma montanha manifestavam-se sob uma forma de competição ritual e o esquema das lendas relativas

à fundação das cidades é a de um herói derrotando seus adversário e provando a sua superioridade. A vitória do herói representa a vitória do poderes benéficos sobre os maléficos e também a salvação do grupo social ao qual o herói pertence.

As próprias características do ritual são semelhantes às do jogo, pois ele também é uma totalidade, mobiliza os sujeitos, estes participam de forma ativa e estão plenamente envolvidos, o tempo do ritual é separado do tempo cotidiano e os objetos rituais fazem referência a uma outra realidade que existe na forma de imagens. Essa igualdade “funcional” esconde uma diferença entre o ritual e o jogo, enquanto esse está fora do mundo, o ritual faz referência ao sagrado que está acima do mundo (Buytendijk, 1977), entretanto, no ritual está presente o elemento lúdico e o jogo.

Pode-se encontrar elementos lúdicos em quase todas as formas culturais, sendo inclusive a origem delas, pois o contexto lúdico permite que se desenvolvam as capacidades humanas e é um espaço onde ocorre o desenvolvimento de cultura. Inclusive, em várias sociedades há narrativas do início da sua formação que relatam uma época que pode ser caracterizada como “heróica”. Nessa época há a presença clara do sentido lúdico e do seu caráter agonista, pois os heróis e homens aspiram aos valores elevados de honra, glória, superioridade, beleza e possuem sonhos de heroísmo. Nela também é localizado o início do desenvolvimento da escultura, da arte, da música e da lógica (Huizinga, 1938/2005).

Entretanto, gradualmente o jogo vai passando para um segundo plano e sendo absorvido pela esfera do sagrado, pois:

“o ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. [...] Ela surge no jogo e, enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter” (Huizinga, 1938/2004: 193).

Desse modo, o ser humano, além de racional, desejante, falante e trabalhador, isto é, *homo sapiens*, *volens*, *loquens* e *faber*, pode ser definido como *homo ludens* – um ser com uma dimensão lúdica. Essa dimensão parece estar presente em todos animais, bastando observar como os filhotes brincam. Evidentemente, há uma grande diferença entre o brincar dos animais e do homem, mas ambos aparecem como uma forma de comportamento. Entretanto, o jogo ou o brincar do homem ultrapassam a

esfera fisiológica ou a necessidade psicológica, sendo uma função significativa (Huizinga, 1938/2004; Brougère, 2004).

Existe uma grande confusão nos termos brincar, brinquedo, jogo e jogar; eles podem designar um número muito grande de fenômenos, equivalentes ou diferentes entre si<sup>35</sup> dependendo do contexto e das concepções teóricas adotadas. De todo modo, eles mostram claramente a existência dessa dimensão lúdica na existência humana. Talvez o caráter essencial dessa dimensão seja o seu aspecto imagético e ligado à fantasia. Por exemplo, no jogo ocorre o “vaivém lúdico” que é um movimento pendular da consciência do jogador entre a fantasia do jogo e a vivência da realidade. Assim, os objetos são considerados como lúdicos quando possuem uma característica imagética, isto é, relacionada às imagens e possibilidades da fantasia (Buytendijk, 1977). Desse modo, um estudo do jogo em sua dimensão lúdica é uma abordagem “do sentido humano do imaginário” (Buytendijk, 1977: 68).

Na atividade humana do jogo aparece claramente a dimensão lúdica, pois a sua essência pode ser concebida como o vaivém lúdico. Entretanto, ele assume formas muito diversas sendo difícil uma definição que o descreva exatamente, sendo não apenas a atividade, mas incluindo as figuras, símbolos, regras e instrumentos necessários ao seu próprio funcionamento e os próprios jogadores. Isto leva ao jogo constituir um mundo imaginário próprio, fechado em si mesmo e com suas próprias regras.

Ao jogar, o jogador se abandona ao próprio jogo, esquece o mundo normal e adentra ao mundo do jogo. Esse possui seus objetivos sendo levados a sério, com envolvimento total do jogador, mesmo com ele sabendo que o jogo não é mais do que um jogo. Nesse sentido, parece que o objetivo último do jogo é a sua própria realização, o que proporciona prazer e divertimento aos jogadores e se renova através de sua constante repetição (Gadamer, 1975/1991).

O fato do jogo não possuir uma finalidade aponta para a liberdade existente no jogo, pois ele deve ser uma atividade voluntária do jogador. Se ele for sujeito a ordens, deixa de ser jogo, sendo apenas uma imitação forçada. Sob o ponto de vista utilitarista, o jogo é algo dispensável e supérfluo, sendo possível sempre adiar ou suspendê-lo. Sua prática é nos momentos de folga ou de ócio e caracteriza-se por uma evasão ou saída da “realidade” para um mundo de “faz de conta”, de fantasia ou imaginação. Desse

---

<sup>35</sup> Uma discussão sobre esses termos e uma visão panorâmica sobre as diversas concepções teóricas sobre o jogo pode ser vista em Buytendijk (1977).

modo, não se relaciona com a busca da sobrevivência ou satisfação imediata dos desejos e, sendo um fim em si mesmo, abre um intervalo no tempo cotidiano que pode se configurar como um mundo à parte e altamente envolvente.

Para compreender o jogo, muitas vezes se procura justificar a sua existência e origem em um fundamento biológico, sociológico ou psicológico<sup>36</sup>. Nesse caso, supõe-se que o jogo possui uma finalidade que não o próprio jogo e que se encontra relacionado com uma função específica. Por exemplo, psicologicamente pode-se explicar o jogo como uma espécie de descarga de libido ou satisfação imaginária de impulsos reprimidos e biologicamente como uma espécie de treino das habilidades necessárias para a sobrevivência da espécie. Essas explicações ajudam a esclarecer o fenômeno, complementando-se mutuamente, mas esquecem as características fundamentais do próprio jogo como a liberdade e o total envolvimento dos jogadores. Apreciar esses aspectos do jogo é condição necessária para um correto entendimento e explicação do jogo, mas deve-se recordar que “o divertimento do jogo resiste a toda interpretação lógica” (Huizinga, 1938/2005: 5).

Assim, deve-se considerar o jogo como uma totalidade, formando uma realidade autônoma e completa, na qual os jogadores submergem, envolvem-se e, com grande satisfação, deixam-se levar pela fantasia, imaginação, emocionam-se e seguem de forma voluntária regras que podem lhes trazer alegria ou tristeza.

Muitas vezes o jogo é confundido com a estética, a ciência ou a técnica. Ele se distingue delas fundamentalmente porque não possui um objetivo além de sua própria realização e, com isso, o divertimento dos participantes. Já essas outras atividades, por mais que proporcionem prazer, possuem objetivos definidos, a saber, de forma muito sucinta: gerar ou contemplar o belo, o desenvolvimento do saber e a reprodução ou manufatura de objetos, respectivamente (Mondin, 1980).

---

<sup>36</sup> Na concepção freudiana, a brincadeira é associada com a satisfação de impulsos por meio da sublimação, onde o impulso é direcionado para objetos de valor cultural mais elevado, ou com a masturbação, na qual ocorre a repetição de uma satisfação fantasiosa do impulso (Freud, 1905/2000; Freud 1920/2000; Freud, 1910/1974; Freud, 1928/2000). Essa concepção não considera o valor da brincadeira e do lúdico em si mesmos, como um elemento autônomo da psique e do eu do sujeito. Uma concepção positiva da brincadeira e do lúdico no pensamento psicanalítico é representada por Winnicott (1975). Segundo ele, o lúdico e a brincadeira ocorrem em um espaço potencial psíquico existente entre o meio ambiente (objetos externos) e o sujeito e é onde se manifesta a criatividade e o viver criativo. Esse espaço potencial é extremamente variável para cada indivíduo, ao passo que a realidade psíquica e o mundo real são relativamente constantes. A configuração e a utilização desse espaço potencial pelo indivíduo, do qual depende a sua criatividade e saúde psicológica, são determinadas pelas experiências que ele possui, especialmente nas primeiras etapas do seu desenvolvimento e pela relação que ocorreu entre ele como bebê e sua figura materna. Assim, em Winnicott a existência e a vivência da dimensão lúdica pelo sujeito possibilitam e ampliam a sua criatividade e saúde psicológica.

Dada a dificuldade de se definir especificamente o jogo, pode-se descrevê-lo resumindo as suas características. Ele pode ser considerado como

“uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou de outros meios semelhantes” (Huizinga, 1938/2005: 16).

Essas características do jogo levaram basicamente a quatro teorias sobre a sua conveniência para o homem e a suas respectivas atitudes em relação a ele (Mondin, 1980). A primeira atitude pode ser descrita como de rejeição ao jogo, pois ele provoca uma sedução pela fantasia ou aparência, um relaxamento da consciência, uma falta de controle da consciência sobre si e é, também, uma perda de tempo; os principais propagadores dessa atitude normalmente consideram a matéria como má e o espírito como o bem e a verdade tendo como exemplos os seguidores da doutrina persa de Maniqueu (215-274), J. Calvino (1509-1564) e, principalmente por aqueles que procuravam a perfeição evangélica por meio do isolamento do mundo e pela vida em instituições religiosas.

A segunda atitude relaciona-se com Platão, Plotino (205-270) e os estóicos. Eles manifestavam uma atitude de tolerância em relação ao jogo em geral e restrição a certos jogos, pois quem participa do jogo é a sombra externa do homem e não a sua alma que se encontra aprisionada no corpo. Uma terceira posição manifesta-se naqueles pensadores que não identificam a alma com a realidade ou essência humana tais como Aristóteles, São Tomás de Aquino (1225-1274). Nesses há um reconhecimento do valor positivo do jogo, pois, segundo eles, o jogo pode proporcionar relaxamento, descanso e prazer para a mente e a alma, possibilitando atenuar o cansaço da mente humana que advém do trabalho e de outras atividades.

Por último, o jogo pode ser idealizado, sendo considerada como modelo da vida ideal a dimensão lúdica, pois ela é a “dimensão da alegria, do divertimento, da serenidade, da suspensão de todo tormento e de toda preocupação, da liberdade, da realização de si mesmo, sempre mais completa e mais plena” (Mondin, 1980: 215).

Na realidade, o significado do jogo não é único e idêntico para todos os homens e para todos os momentos, variando de acordo com a relação estabelecida entre a



atividade e a consciência do sujeito. Entretanto, a liberdade e a gratuidade do jogo, a sua capacidade de envolvimento e de mobilização são um testemunho e uma manifestação da capacidade de autotranscendência do ser humano, da sua busca por libertar-se das amarras e dos limites da realidade na direção da liberdade e da realização de si.

Entretanto, deve-se salientar o fato de que o jogo está inserido em um sistema social e é suporte de várias funções sociais que lhe imprimem significados e razões sociais de existir, pois há uma dimensão social. As atividades e objetos no jogo despertam imagens que concedem sentido a essas ações, materializando-se as representações e fantasias e até constituindo ações, atitudes e sentimentos com relação a esse universo imaginário de referência.

Na sociedade moderna a dimensão lúdica aparece mais claramente no universo infantil, especialmente nos brinquedos, pois falar de brinquedo para um adulto é algo pejorativo. Enquanto o brinquedo é um objeto designado pelo adulto para a criança, o jogo pode ser reservado tanto à criança quanto ao adulto, inclusive os jogos para adultos se definem pela sua função lúdica (Brougère, 2004).

Essa dimensão social do jogo, dos brinquedos e das brincadeiras aparece claramente quando se observa a evolução deles na sociedade ocidental nos últimos séculos. No início do século XVII a diferenciação das brincadeiras alcançava apenas até os três ou quatro anos, diminuindo e desaparecendo depois. Assim, após a primeira infância, “a criança jogava os mesmos jogos e participava das mesmas brincadeiras dos adultos, quer entre crianças, quer misturada aos adultos” (Ariés, 1981: 92) e, inversamente, os adultos participavam de jogos e brincadeiras reservados atualmente às crianças.

Isso é fartamente documentado pela iconografia da época onde se observa, por exemplo, o rei Luis XIII brincando com bonecas como criança e jogando péla ou malha<sup>37</sup> e em outros quadros há imagens de crianças de 12 anos jogando jogos de azar com soldados em tavernas. Na sociedade francesa do século XVII, o trabalho não tinha o valor existencial que lhe foi dado pela sociedade moderna e não ocupava a maior parte do tempo das pessoas, por outro lado, os jogos e os divertimentos “formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos,

---

<sup>37</sup> Péla é um jogo parecido com o tênis atual e malha é um jogo inventado pelos soldados romanos no qual duas duplas ou dois jogadores têm por objetivo derrubar pinos de madeira com discos de metal.

para se sentir unida [...] Esse papel social aparecia melhor nas grandes festas sazonais e tradicionais” (Ariés, 1981: 94).

Durante um longo período coexistiu uma ambigüidade em relação aos jogos. Eles eram admitidos sem restrições ou discriminação por uma grande maioria e condenado de uma maneira absoluta e rigorosa por uma minoria culta e poderosa de moralistas. Entretanto, ao longo dos séculos XVII e XVIII a atitude em relação aos jogos e brincadeiras se modifica. Juntamente com uma nova representação ou imagem da criança e uma moralização em profundidade da sociedade, emerge uma preocupação de “preservar a sua moralidade e também de educá-la, proibindo-lhe os jogos classificados como maus, e recomendado-lhes os jogos então reconhecidos como bons” (Ariés, 1981: 104).

Isso salienta o fato de que a criança encontra no brinquedo que lhe é destinado a imagem ou representação social daquilo a que o brinquedo se refere. Assim, os objetos destinados socialmente à dimensão lúdica da criança reproduzem a forma ou maneira que os adultos pensam daquele universo destinado para a criança e, desse modo, ele não é simplesmente uma cópia fiel da realidade.

Atualmente o universo infantil tem preenchido boa parte do seu espaço pela indústria cultural por meio de desenhos animados, filmes, gibis, isto é, há toda uma indústria direcionada ao entretenimento infantil. Ao mesmo tempo existe um processo educacional sobre a criança. Assim, há uma grande preocupação sobre os efeitos dos brinquedos, particularmente os relacionados com a agressividade tais como videogames violentos e armas de brinquedo sobre as crianças. Sendo o brinquedo e a dimensão lúdica essencialmente um universo imaginário, no contexto atual deve-se observar que “as pressões da propaganda na televisão, a publicidade, assim como os desenhos animados que dão origem aos personagens de brinquedos, levam a aumentar ainda mais a dimensão expressiva e simbólica do brinquedo” (Brougère, 2004: 18).

Pode-se pensar que devido a isso, a influência da indústria cultural ligada ao entretenimento seja muito mais forte e perniciosa do que a influência dos pais e que ela molde a criança segundo os seus modelos. Isso pode ser uma posição muito simplista, pois a criança e as pessoas de modo geral não são receptores ou consumidores passivos dos produtos culturais. No brinquedo e por meio da dimensão lúdica, a criança utiliza os produtos da mídia como suporte para o seu próprio universo imaginário e pode modificar os significados desses objetos e personagens. Assim, torna-se importante observar e conhecer os meios pelos quais as crianças e as pessoas de modo geral

podem alterar o significado desses produtos por meio de uma criação sobre eles. Uma experiência interessante é relatada por G. Jones (2004) que trabalha com adolescentes por meio de oficinas de criação de gibis. Ele escreve que:

“o ato de contar histórias de maneira visual libera as imagens que as crianças aprendem de desenhos animados, filmes e videogames. Além disso, ajuda-as a encontrar sentido nos fatos que lhes são bombardeados constantemente pela mídia. O processo dá às crianças uma sensação de autoria, de autoridade sobre suas próprias emoções e influências do mundo. Também revela a maneira pela qual as crianças usam fantasias, histórias e imagens da mídia para construir a noção de si mesmas” (Jones, 2004: 10).

Isso mostra que o efeito ou influência da indústria cultural depende da relação estabelecida pelo sujeito com os produtos culturais recebidos, isto é, que existem muitas maneiras desses produtos serem assimilados pelo sujeito e que não simplesmente porque eles entretêm ou divertem é que são recebidos de maneira passiva. As pessoas podem utilizar esses elementos para alimentar a sua dimensão lúdica e não torná-la dependente da indústria cultural e, desse modo, uma ação lúdica ativa realizada a partir das imagens e conteúdos da indústria cultural, tal como o ato de criar e encenar histórias como o RPG, pode possuir características de criatividade e elementos significativos para os indivíduos.

## 5. JOGOS DE REPRESENTAÇÃO OU RPG

### 5.1. DESCRIÇÃO DO RPG

A expressão “*roleplaying games*” significa jogo de interpretação de papéis ou jogos de representação e é abreviada pela sigla “RPG”. Apesar de ser definido como um jogo, ele não tem exatamente esta configuração. Inicialmente é um jogo cooperativo, no qual não há um ganhador ou um perdedor, sendo importante a interação entre os diversos jogadores que criam uma história em um mundo de ficção partilhado por todos eles. Ele se aproxima de uma forma de criar e contar uma história interativa no qual todos os jogadores participam na criação. Para isto cada jogador assume ou cria um personagem com uma diferente identidade dentro de uma trama, cenário ou ambiente definidos por um outro jogador que “gerencia” este mundo de ficção com um determinado objetivo, por exemplo, resgatar uma princesa, descobrir um assassino ou um tesouro escondido. Deste modo, cada um dos jogadores representa um personagem em uma história que está sendo contada por um deles, o narrador, mas interfere no seu desenvolvimento pelas atitudes, comportamentos e escolhas de seu personagem dentro da história tornando-a uma criação coletiva.

Segundo Dutra (2003), pode-se descrever esquematicamente quatro tipos de RPG: o sistema tradicional, *dungeons*, *cards* ou cartas e *live action*. O sistema tradicional é o mais utilizado e neste trabalho será descrito detalhadamente, pois é o de maior importância e utilização.

**Ilustração 3. Mesa de RPG de *card* ou cartas**



O *dungeons* tem basicamente o objetivo de matar monstros e resgatar tesouros, o foco é no combate com os monstros e os personagens são construídos tendo em vista as capacidades necessárias para este tipo de luta. O ambiente são castelos e masmorras medievais, cujo significado da gíria americana é *dungeons*. Os *cards* (cartas) são jogos nos quais os personagens e suas capacidades são representados por cartas; não há mestre, trama ou roteiro. Os jogadores se enfrentam segundo uma estratégia e o resultado depende dos valores das capacidades descritas nas cartas. Normalmente, os sistemas tradicional, *dungeons* e *cards* são jogados em grupos de quatro a oito jogadores ao redor de uma mesa, conforme a ilustração abaixo<sup>38</sup>.

**Ilustração 4. Mesa de RPG de *dungeons* D&D**



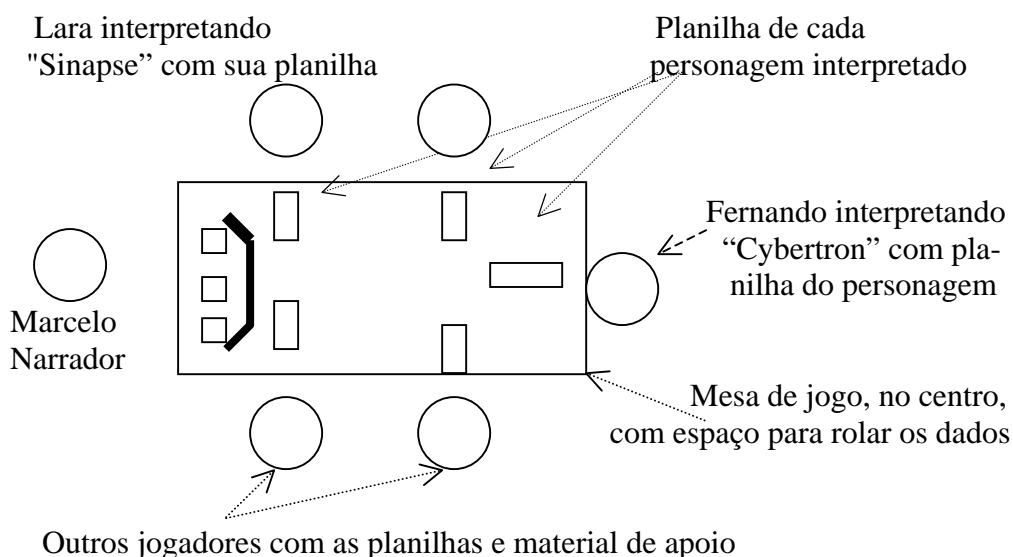
No *live action* a ênfase é colocada na interpretação, sendo o jogo realizado através de uma representação ao vivo dos personagens como um laboratório teatral. O resultado dos encontros e lutas depende muito da interpretação dos jogadores. Os sistemas considerados como principais, e sem muita controvérsia pelos próprios jogadores e mestres de RPG, são o sistema tradicional que será desenvolvido neste trabalho e o *live action* ou *story teller*, que é muito semelhante a ele e apenas enfatiza a interpretação, mas possui também narrador, ambientação e trama. Neste trabalho, o RPG será considerado principalmente no sistema tradicional.

<sup>38</sup> As ilustrações do presente trabalho, salvo referências presentes, são imagens do XII Encontro Internacional de RPG organizado pela editora Devir e que ocorreu no Mark Center em São Paulo nos dias 26 a 28 de maio de 2004. Elas são de propriedade da Devir Editora e encontram-se disponíveis em [www.devir.com.br/RPG/eirpg/fotos](http://www.devir.com.br/RPG/eirpg/fotos).

**Ilustração 5. Caracterização de personagens do *story teller* Vampiro**



Normalmente RPG ocorre ao redor de uma mesa, exceto nos *lives*, onde cada jogador possui a planilha descrevendo o personagem que interpreta: o mestre coloca seus materiais protegidos da visão dos participantes e existe um espaço para rolar os dados. Abaixo um esquema disto e o relato de uma cena de jogo.



### Descrição de uma cena de jogo:

**Lara** (jogadora, interpreta a personagem Sinapse, uma telepata): "*Como está o prédio?*"

**Marcelo** (Mestre de jogo, responsável pelas descrições): "*Parece tudo calmo do lado de fora. O resgate do Dr. Impossível está parecendo mais fácil do que vocês esperavam. E você, Fernando?*"

**Fernando** (jogador, interpreta Cybertron, andróide construído pelo Dr. Impossível): "*Eu estou andando rapidamente. Quero achar rápido o Doutor!*"

**Marcelo**: "*Lara, faça um teste de Raciocínio.*" (A jogadora pega 1 dado e rola. Ela tira um 5, e fica contente). "*Bem, você conseguiu. Talvez os passos metálicos do Cybertron chamem mais atenção do que deveriam...*"

**Lara**: "*Eu sinalizo para ele parar com isso!*"

**Fernando**: "*Entendido, Sinapse.*" (Fernando fala as mesmas palavras que o personagem usa. Ele continua.) "*E agora, colega Sinapse? Como faremos?*"

**Lara** (falando por Sinapse): "*Pode deixar. Eu posso derrubá-los com um disparo mental.*" (Lara fala ao Mestre): "*Posso me esgueirar pelo muro e pegar os guardas de surpresa?*"

**Marcelo**: "*É claro, desde que você passe neste teste de Agilidade...*"

**Lara**: "*Eu vou conseguir... Eu vou conseguir...*" (Ela rola 1 dado, e tira 2. Marcelo rola pelos guardas, e eles tiram 1 e 3. Um guarda será pego de surpresa, mas o outro não.)

"*Ai, que droga!*"

**Marcelo**: "*Bem, pode atacar os guardas.*"

**Lara** (com raiva por ter errado a jogada, e falando em nome de sua personagem): "*Agora chega, seus cretinos!*"

(Lara rola 2 dados, o equivalente a seu Raciocínio. Ela ganha o ataque, e rola 5 dados, o equivalente ao Poder Controlar Mentes de Sinapse. Ela consegue um 27, tornando virtualmente impossível para um humano resistir a seu golpe mental. O guarda surpreendido rola apenas 2, e desmaia, quase em coma. O outro guarda atira, e consegue um 5 – guardas interpretados pelo narrador.)

**Marcelo**: "*Uma rajada de tiros de AK-47 corta o ar em sua direção, Lara. Role sua Agilidade.*"

**Lara**: "*Eu estou azarada nos dados...*" (Lara rola um 4, falhando na jogada. Mas a diferença foi pequena, e o Mestre julga que os tiros passaram de raspão no braço direito.)

**Marcelo**: "*Você foi atingida. Fernando, você vai voar?*"

**Fernando**: "*Vou pegar o infeliz por cima!*" (Fernando voa, rolando 12 em seu Poder Vão. Ele também rola o ataque com seu Poder Laser, conseguindo um 8. O terrorista rola 1, e fracassa de modo crítico!)

**Marcelo**: "*Bem, foi um tiro certeiro! Você derrubou o guarda.*"

**Fernando** (falando pelo personagem): "*Você está estruturalmente bem, Sinapse?*"

**Lara**: "*Sim, estou. Acho que podemos entrar...*"

(Sarsur, 2003).

Para compreender melhor, os elementos básicos do RPG são descritos a seguir sendo baseados em Débio (2002), Sarsur (2003) e Jackson (1999).

## 5.2. JOGADORES E O GRUPO

A maioria dos jogos de RPG requer um grupo de pessoas que interajam para acontecer. Eles podem estar juntos ou conectados por meio da internet, mas o trabalho em equipe é fundamental. Cada jogador monta, escolhe ou cria um personagem (PC) e interpreta-o durante o jogo, tendo controle e liberdade de ação com o seu personagem. Ele pode escolher um personagem oferecido pelo mestre ou criar seu próprio personagem dentro do sistema de regras e cenário estabelecidos pelo jogo.

Existem dois tipos de jogadores, os que interpretam e guiam seu personagem e um narrador chamado de mestre. Este cuida dos detalhes e do andamento do jogo, do cenário, dos personagens que não são dos jogadores e das cenas a serem feitas. A ação do jogo ocorre apenas na imaginação dos jogadores e inicia-se quando o mestre propõe um ou mais desafios a serem realizados pelos personagens dos jogadores. Estes personagens interagem entre si e com personagens antagonistas, os vilões, e com outros que os auxiliam. Estes são criados e dirigidos pelo mestre e denominados “personagens do mestre” ou NPC (*non-player characters* ou personagens dos não jogadores). Para superar o desafio os personagens percorrem um roteiro, realizando uma aventura e fazendo uma narrativa de forma interativa. Ao terminar esta, os personagens de cada jogador ganham as recompensas pelo sucesso ou outros desafios se tiverem fracassado. Note-se que não há vencedores ou perdedores, pois o jogo visa principalmente o aspecto lúdico e prazeroso. Assim,

“O RPG não é competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas em utilizar a inteligência e a imaginação para, em cooperação com os demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar as melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso” (Marcatto, 2004).

Como a ação ocorre apenas e principalmente na imaginação dos jogadores, é essencial a comunicação e a interação entre o grupo. Todas as ações são narradas em voz alta a fim de que todos tenham consciência do que está ocorrendo.

O jogador de RPG interpreta um personagem criado por ele próprio e relaciona-se com os outros personagens e com o contexto da história. Assim, ele é criado dentro de um determinado universo narrativo e imaginário, dentro do qual se passa a história e



denominado de cenário ou ambientação, sendo limitados apenas pela imaginação dos jogadores.

Exceto nos *lives*, o RPG ocorre com os participantes ao redor de uma mesa sobre a qual estão as planilhas que descrevem o seu personagem, os dados, miniaturas, mapas do mundo imaginário, anotações, livros e todo o material de apoio. O narrador e seu material são normalmente protegidos da visão dos outros jogadores para manter o segredo da aventura.

### **5.3. PERSONAGENS: CRIAÇÃO E INTERPRETAÇÃO**

Os personagens interpretados pelos jogadores podem ser criados por eles próprios, serem modelos já disponíveis nos livros e manuais de RPG ou uma combinação de ambos. A criação de um personagem é feita levando-se em consideração o cenário e o sistema de regras, pois ele deve ser coerente com o universo narrativo da aventura e com o funcionamento deste universo. Por exemplo, em um cenário da Idade Média, não se pode construir um personagem que seja piloto de aeronaves espaciais e porte armas de raio laser.

Segundo Gallo (2003), que é jogador, mestre e comentarista de RPG, existem basicamente duas formas de criar os personagens, denominadas por ele de método objetivo e subjetivo.

O método objetivo consiste em construir um personagem tendo por objetivo ampliar suas capacidades, visando ser bem sucedido nas batalhas e nas lutas com outros personagens. Deste modo, há grande concentração de pontos em algumas habilidades, mesmo sem grande coerência, e as suas reações, seu comportamento e perfil tornam-se simples e previsíveis. É o mais indicado e o mais comum para jogadores iniciantes, mas ele pode tornar-se muito simplista e nas cenas de interpretação, o resultado pode ser óbvio e estereotipado.

No método subjetivo, a ênfase está na história do personagem e na interpretação que ele proporciona, tanto ao jogador quanto ao mestre, pois abre um amplo leque de possibilidades. Neste caso, o personagem torna-se mais realista. As regras que delimitam as capacidades são secundárias e também fonte de limitações. Isto se reflete também na maior dificuldade do mestre em dirigir a aventura, pois o personagem pode

tornar-se tão complexo que a história pode se perder em muitas contradições (Gallo, 2003).

A criação do personagem deve oscilar entre estes dois pólos e estar em sintonia com o estilo do narrador, do jogador e do sistema utilizado no jogo, mas sempre lembrando que é um processo subjetivo e criativo e, portanto, não sujeito a regras estáticas e determinações a priori.

Entretanto, é enfatizado também o processo de interpretação do personagem durante o jogo (Maki, 2003), pois o jogador deve “ser” o personagem e emprestar suas emoções a ele. Ao ouvir as narrações do mestre e dos outros jogadores, cada um deve imaginar como a cena seria se acontecesse realmente e sua própria posição, na figura do personagem, dentro da cena. Neste sentido, as suas idiossincrasias, preconceitos e visão de mundo de cada participante devem ser deixados de lado em função do personagem, o jogador deve agir de acordo com o seu personagem: “Se o seu personagem é um homem homossexual que adora loiros de olhos azuis e se aparecer um NPC com essas descrições, dê em cima mesmo!! “Ah! Mas eu não sou viado não! Sou macho! Fortão! másculo!”. Eu digo: “Problema seu! Não estou interessado na sua orientação sexual! A questão aqui é seu personagem e não você” (Maki, 2003). Isto é essencial para o bom andamento do jogo.

Um cuidado também enfatizado, talvez devido aos problemas ocorridos com o RPG, é separar as emoções do personagem das emoções do próprio jogador e ter na consciência que é apenas um jogo de ficção.

A criação do personagem é realizada dentro de um sistema de regras e uma forma de descrever o personagem do jogador. Este processo é bastante semelhante nos diferentes sistemas de regras e será ilustrado aqui no sistema GURPS.

Inicialmente, para o personagem ter coerência, articula-se uma história para o mesmo, descrevendo-se onde nasceu, sua infância, família, formação e estudos, profissão, como ganha a vida, personalidade, desejos, ideais, o que detesta entre outros. Tendo seu personagem uma história e personalidade básica, suas características são descritas por atributos numéricos que fornecem a medida e a intensidade de cada característica. Isto é realizado distribuindo-se uma certa quantia de pontos, no GURPS denominados de pontos de personagem, entre as diversas características, normalmente utilizando-se uma planilha onde estão relacionadas e descritas as diversas características do personagem.

Por exemplo, no GURPS, os quatro atributos são força, destreza, inteligência e vitalidade consideradas como características básicas. O personagem possui ainda uma série de habilidades inatas tais como senso de direção ou visão aguçada que são denominadas de vantagens e alguns problemas ou limitações tais como miopia ou gagueira que são adquiridos antes da história e podem atrapalhar o personagem. Por último definem-se as coisas que o personagem sabe fazer na história, isto é, que ele aprendeu na sua existência anterior ao tempo da aventura e que são denominadas de perícias, divididas em perícias mentais e perícias físicas (Jackson, 1999: 3-5, 16-17). No Anexo 1 - Planilha de Personagem encontra-se um exemplo de planilha do personagem Pedro Gouveia cuja história é descrita abaixo:

Pedro Gouveia é filho de colonos. Seus pais trabalharam a vida inteira na fazenda do Coronel Oliveira. Pedro nasceu na fazenda poucos meses depois da esposa do coronel dar a luz também. Como a mãe de Pedro era a cozinheira da casa do coronel, Pedro acabou tornando-se amigo de infância do filho do coronel. À noite, Pedro costumava passar algumas horas no barraco dos peões, ouvindo suas histórias, bravatas e modas de viola. Com isto desenvolveu o gosto pela cantoria e acabou se tornando um violeiro conhecido. Quando o filho do coronel foi para a cidade estudar na faculdade, Pedro passou a trabalhar como auxiliar do delegado devido à influência do coronel. Quando o delegado morreu 7 anos depois, Pedro assumiu a delegacia e hoje é delegado da cidade de Salto do Pirapora (Jackson, 1999: 20-21).

Na ambientação D&D, considerado como fantasia medieval, os participantes constroem seus personagens a partir de alguns modelos básicos que são descritos abaixo e mostram um pouco deste universo:



(Brown, 2002: 6)

a) **Guerreiro(a):** é um ser humano treinado para o combate e luta, tendo como principal atributo a Força, mas também possui Destreza e Constituição (resistência) altos e utiliza uma armadura mais resistente, sendo a linha de frente do combate e quem protege a retaguarda.



(Brown, 2002: 7)



(Brown, 2002: 8)



(Brown, 2002: 9)

b) **Clérigo(a)**: humano que dedica sua vida a uma causa ou ideal, sendo o primeiro a avançar no caso de um combate. Neste, não é tão bom quanto o Guerreiro, mas possui resistência física suficiente e, se evoluir, pode conseguir lançar “feitiços clericais” e afastar monstros morto-vivos como zumbis e múmias.

c) **Mago(a)**: humano que estuda os poderes da magia dedicando-se totalmente a ela e por isto seu principal atributo é a inteligência, sendo mau combatente, frágil e com poucos pontos de vida, entretanto pode lançar feitiços muito poderosos e decifrar pergaminhos.

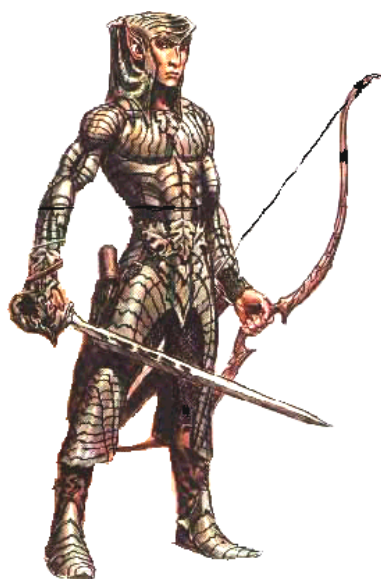
d) **Ladrão(a)**: é um humano especializado em atividades furtivas como roubar, abrir cofres, desarmar armadilhas entre outras. Costuma pegar coisas que não lhe pertencem, sendo a Destreza seu principal atributo, mas raramente luta bem.



(Brown, 2002: 16).



(Brown, 2002: 16).



(Cook, Twee & Willians, 2000:21)

e) **Anão(ã)**: semi-humano, com altura de 1,20 m, robusto, teimoso, prático, apreciando boa comida e bebida e com grande amor ao ouro. Seu principal atributo é a Força, resistente fisicamente a feitiços e a venenos, sendo bom em combate.

f) **Halfling**: semi-humano, lembra uma criança, possui cerca de 90 cm de altura com orelhas levemente pontudas, sendo simpático, amigável e caseiro, mas é valente. Possui como atributos principais a Força e Destreza, sendo resistente a magia e venenos, mas com menos pontos de vida.

g) **Elfo(a)**: semi-humano, sendo esguio e gracioso, com altura entre 1,50 e 1,60m vivendo nas florestas onde festeja e se diverte, raramente indo às cidades. É uma combinação de Mago e Guerreiro, tendo como atributos principais a Força e a Inteligência, sendo bom em combate e podendo lançar magias, mas possui menos pontos de vida que o Guerreiro.

## **5.4.ELEMENTOS DO RPG**

Pode-se descrever o RPG a partir de seus elementos. Resumidamente, os principais elementos constituintes dos jogos de representação são o narrador ou mestre que dirige a história, os personagens dos jogadores (PC) que interagem com os personagens do mestre (NPC) dentro de um mundo imaginário ou universo denominado de ambiente, seguindo um sistema de regras que descreve o funcionamento deste mundo. As interações entre estes elementos e o seu desenvolvimento constituem o enredo ou trama da aventura.

Deste modo processa-se a aventura no RPG que pode durar de um dia a vários anos, dependendo do envolvimento e do objetivo de seus participantes. A partir desta idéia geral, os elementos são explorados abaixo.

### **Narrador ou Mestre**

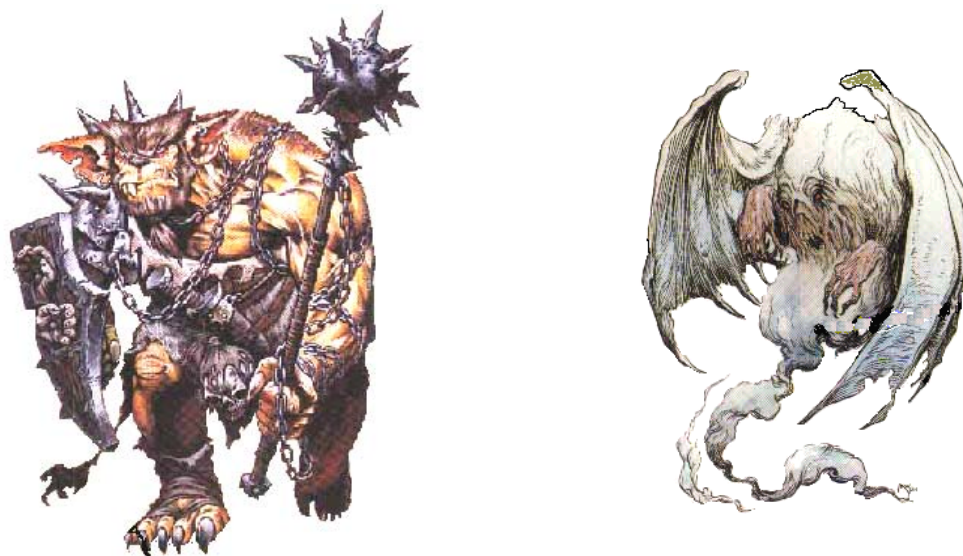
O Mestre é também denominado de Mestre de Jogo (MJ), Narrador, *Dungeon Master* (DM), *Game Master* (GM) é uma mistura de roteirista, diretor de teatro, cenógrafo e “deus” deste universo narrativo de vez em quando (Sakur, 2003), sendo o responsável pelos detalhes do jogo, do cenário, ambiente, pelo controle, objetivos e desenrolar dos acontecimentos na narrativa e na interação dos personagens. O mestre pode salvar ou matar os personagens, mas sem tornar a aventura muito fácil ou impossível de ser realizada e para isto são necessárias a coerência, a criatividade e a capacidade de improvisar. Na direção deste universo de ficção e da trama ele deve seguir ou ao menos se orientar por um sistema de regras, mas ele pode quebrar as regras para o bom desenrolar da trama e manter a motivação e interesse dos jogadores. Deve planejar a aventura escrevendo o enredo da história, cenário, sequência de encontros dos personagens, esboçar as cenas que compõem a aventura e seu final. Sua tarefa durante o jogo é “ouvir dos jogadores a descrição de suas ações e atitudes e usar as regras para dizer o que acontece, o que lhes possibilita decidir sobre o que irão fazer a seguir, e assim por diante” (Jackson, 1999: 22).



## Personagens do Mestre (NPC)

São os personagens da trama que não são dos próprios jogadores, mas são essenciais. Eles são dirigidos e criados pelo mestre e denominados (NPC, *nonplayer character* ou personagem não-jogador). Podem ter os papéis de antagonistas ou adversários, auxiliares ou coadjuvantes ou genéricos em relação aos personagens dos jogadores. No caso de serem adversários que se opõem aos jogadores, provocam os testes de dados. Eles devem ser tratados pelo mestre da mesma forma que os personagens dos jogadores com motivações, perícias, poderes e habilidades para serem um desafio para os jogadores. Os personagens auxiliares ajudam os PC's e devem ser interpretados pelo mestre que deve pensar a respeito de suas motivações e personalidade. Os genéricos não possuem importância, mas o mestre deve interpretá-los para criar o clima e manter o interesse na aventura (Jackson, 1999: 22). Estes personagens possibilitam as diversas interpretações dos participantes e podem ser guerreiros, magos, monstros, fantasmas, reis, políticos, sereias, mulheres sedutoras entre outros, existindo livros e manuais que descrevem estes personagens, especialmente os monstros.

**Ilustração 6. Monstros do D&D: Bugbear e Belker**



(Bonny et al, 2001:22, 25)

## **Sistema de regras**

Normalmente descrito em um “livro de regras”, este sistema descreve a forma de funcionamento deste universo de ficção, dos encontros e lutas entre os personagens do jogo. Ele tem a finalidade de orientar as ações dos personagens e as decisões do mestre quanto às situações. Existem regras claras de como proceder em várias situações, por exemplo, em uma luta entre dois personagens, onde se introduz o jogo de dados como elemento aleatório. Existem divergências quanto à orientação pelas regras, alguns as seguem rigidamente, mas normalmente elas podem ser alteradas em função do desenrolar do jogo. O conhecimento do sistema de regras é fundamental para o bom andamento do jogo, mas o mestre deve ter um grande conhecimento delas, pois ele é quem dirige a trama, entretanto alguns jogadores e mestres abolem as regras e baseiam-se apenas na interpretação.

## **Enredo ou trama**

No jogo, os personagens se reúnem para alcançar um objetivo ou realizar uma missão e enfrentam juntos desafios, perigos e mistérios que são propostos pelo mestre, isto é chamado de trama. Algumas vezes, visando tornar o jogo mais interessante, os objetivos são encobertos pelo mestre e os jogadores não possuem a consciência da importância de suas escolhas e comportamentos para a trama.

Durante a narrativa ocorrem encontros entre os personagens que envolvem ação como combates, discussões, conferências entre outros. Alguns são essenciais para a trama e devem ser planejados pelo mestre, outros são improvisados, pois os jogadores fazem algo que o mestre não tinha previsto e muitos outros são aleatórios recheando a história. O elemento aleatório ocorre, por exemplo, em um encontro de luta entre um personagem do jogador e um antagonista como um monstro. O acaso ou aleatório é introduzido normalmente por meio da utilização de um conjunto de dados ou cartas em alguns sistemas de jogo para decidir o resultado do encontro. Em encontro deste tipo, o jogador interpreta a situação, toma uma decisão baseada nas características do seu personagem e, se for caso, joga ou rola os dados. Estes existem para compatibilizar a ação do personagem do jogador naquela situação com suas características. Por



exemplo, se ação decidida pelo jogador for levantar uma pedra de 100 kg, o mestre testa a força do jogador e para decidir se os dados são rolados. O resultado dos mesmos é relacionado com a intensidade da força física do PC descrita em uma planilha e, conforme a comparação entre os dois, há o resultado da ação. O PC pode levantar a pedra sem dificuldade, levantar e sofrer uma penalidade, que pode ser decidida pelo mestre como uma lesão na coluna, por exemplo, ou o PC simplesmente pode não conseguir levantar a pedra (Dutra, 2003).

A narrativa correspondente a uma história pequena e mais curta denominada de campanha, normalmente dura algumas sessões de jogo. Uma campanha pode levar a outra, tal como os capítulos de uma novela e constituir uma história maior denominada de aventura, onde os personagens podem evoluir. O mestre pode manter um objetivo em segredo e, deste modo, a aventura se desenvolve em várias campanhas. As aventuras podem durar muito tempo, inclusive anos. Se o personagem de um jogador morrer, o mestre pode criar uma situação para este jogador entrar novamente na história com outro personagem ou colocar como tarefa “ressuscitar” este personagem, para o jogador não sair da história.

### **Cenário ou ambientação**

A trama ocorre dentre de um cenário ou ambientação que corresponde ao mundo ou universo ficcional no qual os personagens estão localizados no tempo, espaço ou plano astral, em casos mais esotéricos, e na sua realidade cotidiana. Dentro da trama, os personagens estarão encontrando objetos, localidades e outros personagens, interagindo com eles, tomando decisões e realizando escolhas a fim de realizar ou alcançar este objetivo. Inclui não apenas uma descrição do local e época da aventura, mas também da situação de relacionamento entre os personagens dos jogadores e do mestre, principalmente os antagonistas ou adversários (Jackson, 1999: 22). Ele pode ser semelhante ao real, ter alguma semelhança ou ser baseado em qualquer realidade que já tenha existido ou a um universo de alguma obra de ficção ou ser criado completamente pelo mestre. Eles podem vir com personagens prontos e com sistemas de regras para a criação de personagens. O cenário está descrito na maioria dos livros de RPG ou existem suplementos e livros adicionais que detalham-nos.

**Ilustração 7. Modelo de cenário de sistema *dungeons***



Cada cenário envolve um tipo de fantasia, uma trama, estilos de personagem e de interpretação. Na realidade cada tipo de jogo de RPG envolve um sistema que inclui um cenário, regras para combate, criação de personagens e aventuras, descrição de armas, personagens prontos para os jogadores e para o mestre, aventuras prontas e muitos outros materiais específicos. Por exemplo, o sistema D&D pode ser jogado com o livro do jogador, que é um livro de regras básicas (Cook, 2001), mas complementa-se com o livro do mestre e outros materiais suplementares como livro dos magos, livro dos monstros, livro de armas, tipos de mágicas, miniaturas, modelos de castelos e muitos outros materiais. Cada sistema envolvia um cenário específico, certos tipos de personagens e uma trama, exigindo que o jogador estudasse as regras de cada sistema se quisesse mudar de cenário. Isto dificultava a diversidade e a criatividade dos jogadores. Para contornar esta dificuldade, foi desenvolvido por Steve Jackson um sistema de regras que pode ser adaptado e utilizado em diversos cenários e tramas denominado GURPS, isto é, *generic and universal role play system* (Jackson, 1999).

Os temas mais comuns podem ser classificados em Fantasia Medieval, ficção científica, horror, super-heróis e ação contemporânea.

O preferido da maioria dos jogadores é Fantasia Medieval e constitui-se de buscas em masmorras e castelos abandonados, resgate de princesas devido a recompensas oferecidas pelo rei e os títulos da nobreza. Os personagens enfrentam os maiores perigos em busca da fama e da fortuna. (Montekristo, 2003: 22). Originou-se

do primeiro RPG: D&D, que é baseado no universo da trilogia “O Senhor dos Anéis” de J. R. Tolkien (1954/2002), onde existem dragões, elfos, anões, fadas, seres humanos, magos e muitos outros seres imaginários.

As possibilidades de cenários são ilimitadas, com qualquer história ou mundo que já existiu ou de outra época podendo servir de base ou inspiração para a criação. Por exemplo, o RPG “O Desafio dos Bandeirantes” (Klimick, Andrade & Ricon, 1994) tem como cenário o universo dos bandeirantes de São Paulo do século XVII, pois sua finalidade é pedagógica e foi feito para o ensino de história. Outro exemplo é o cenário criado por um jogador que participou da pesquisa<sup>39</sup> (S09) e que exerce a função de narrador nesta aventura ou mestra para os seus amigos:

“Tem um mapa assim que eu imagino que seja do tamanho da península européia ou ibérica, um pouco mais de território. Eu comecei criando um reino que era um reino decadente que tinha de uma maneira que ele já não existia mais, tinha só ruínas de alguns castelos e algumas cidades. Ele ficava próximo de uma cordilheira de montanhas, próximo a um outro reinado, no meio de dois reinados. Um de magia, com vários magos que viviam brigando, não é um reinado mas é uma região com vários clãs de magos e outro reinado mesmo que era bastante... rico em minérios. Daí aproveitando deste reino que estava decadente, na fronteira deste reino, na cordilheira tem um território de um titã. Então na minha concepção, ele seria praticamente um deus, ele só não é um deus porque ele não consegue criar o próprio plano existencial dele. e cria um plano existencial dele, mas sobre um plano material que já existe. Essa cordilheira é a fronteira do Reino com o titã, então é assim: quando você olha, você só vê um descampado até os limites desse reino e até onde a vista enxerga. Quando você entra nele, vai aparecendo o plano do titã. Plano fantasma. A saga então, foi que um grupo de demônios [que] tentaram destruir o que restava da vida deste reino decadente, venderiam este Reino para o titã, dinheiro ou riquezas de outro tipo e ao mesmo tempo estes demônios estavam fazendo um complô toda uma ... fazendo umas peripécias para se tornarem reis do reinado ao lado. Vamos dar nome Vanseti era o Reino decadente e Lothendir o reinado que os demônios queriam ficar no lugar do rei, não diretamente. Tinha uma coisa do irmão do rei que mandou o rei para a morte e dentro de toda a aventura, enfim eles salvaram tudo isso. Quebraram a banca desses demônios. Próxima a esta região tem a região de um império que está em desenvolvimento, e daí, eu já fiz vários. Porque quando a gente não conseguia reunir o grupo a gente jogava, por exemplo, viam só duas pessoas a gente jogava com outros personagens e em outras regiões daquele mundo. Então assim eu vou construindo cada região do mundo. Do Reino de Lothendir, eu já tenho praticamente tudo, todas as cidades, a vida social no papel que são as partes mais desenvolvidas e tem outras regiões, penínsulas, golfo enfim uma série de coisas. Tudo começou por aí, um reino decadente que tinha dois castelos, um deles abandonado e duas cidades e estados maiores e um reinado com quatro estados, castelos já mais tipo Europa de 1200 [como] castelos de pedra já estruturados”.

<sup>39</sup> Os participantes das entrevistas serão descritos desta forma, letra S indicando sujeito e um número correspondente. Uma descrição dos participantes encontra-se no Anexo 6 – Entrevistas com praticantes de RPG.

### **5.5.PRECURSORES DOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO**

Não existe propriamente um relato histórico da constituição dos jogos de representação devido ao fato de existirem diferentes interpretações quanto aos precursores e ele ser um produto da indústria cultural em constante transformação. Entretanto é possível um breve relato histórico que apresenta de maneira sucinta o processo de constituição dos mesmos. O breve relato que se segue foi baseado principalmente em Darlington (1999), no principal trabalho de investigação sociológica e etnográfica de RPG escrito por Fine (1983) denominado *Shared Fantasy* (Fantasias Compartilhadas) - no qual Darlington (1999) baseia seu relato da fase inicial do RPG, mas sendo complementado por outras fontes tais como artigos de revistas especializadas.

Um dos precursores do RPG são os jogos que simulam as batalhas por meio de miniaturas que já ocorriam na Antiga Suméria, mas sendo restritas aos militares e que originou o xadrez. Os jogos contemporâneos de guerra são uma evolução deles e possuem origem na Prússia, na passagem do século XIX e simulavam as batalhas das Guerras Napoleônicas. Elas foram popularizadas e divulgadas para a população pelo escritor de ficção científica H. G. Wells através do livro *Little Wars* onde especificou as regras destes jogos. Ele também lançou a idéia de representar as forças em combate por meio de miniaturas para obter maior envolvimento. Entretanto estes jogos não alcançaram grande popularidade até que, em 1953, Charles Roberts lança o primeiro jogo comercial no formato de tabuleiro, que no Brasil é representado principalmente pelo jogo de tabuleiro WAR.

Durante as décadas de 1960 e 1970 estes jogos alcançaram grande popularidade, fato que não se repetiu mais, mas permitiu o surgimento de uma indústria ligada a este tipo de lazer, tornando-o mais que uma simples diversão. Também estabeleceu uma grande e estável subcultura de *war games* entre jovens e adolescentes masculinos da classe média norte-americana, com fãs-clubes, próprias revistas e um jargão ou vocabulário específicos.

## 5.6. O INÍCIO: DUNGEONS&DRAGONS

Uma grande mudança ocorreu em 1966 quando foi lançado e alcançou grande repercussão a trilogia em livro de “O Senhor dos Anéis” de J. R. Tolkien (1954/2002). Estes livros descrevem a luta entre o Bem e o Mal em um mundo imaginário, povoado de seres mitológicos e fantásticos com magia, monstros, batalhas, cavaleiros, espadas, magos e homens comuns, através da saga da jornada e destruição de um anel de poder, denominada de “A Guerra do Anel”. Ela foi transposta para o cinema com a trilogia “O Senhor dos Anéis” (2004) composta pelos filmes “A Sociedade do anel”, “As Duas torres” e “O Retorno do rei”, dirigidos por Peter Jackson e lançados em 2001, 2002 e 2003 respectivamente.

Os adolescentes substituíram, nos jogos de guerra originais, as batalhas napoleônicas pelas batalhas da Guerra do Anel e os soldados de Napoleão pelos seres fantásticos como *hobbits*, *orcs*, elfos e magos. O primeiro jogo deste tipo foi “*Chainmail*”, desenvolvido por Gygax, Jeff Perren e seus amigos e publicado pela editora fundada por eles próprios denominada de TSR (*Tactical Studies Rules*), sendo desenvolvido em Lake Geneva. De 1968 a 1971, eles criaram e desenvolveram novas regras para este tipo de jogo originando o *Blackmook dungeon campaign*. Este, sendo aperfeiçoado durante anos, originou o primeiro RPG lançado comercialmente em 1974, *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões) de Dave Arneson e Gary Gygax. O universo destes sistemas foi denominado de “fantasia medieval” e permaneceu, pois agradava aos autores e ao público. Inicialmente, os autores de *D&D* tentaram publicar o jogo em grandes editoras, mas elas recusaram e publicaram pela sua própria editora. No início as vendas foram fracas, cerca de 1000 cópias no primeiro ano, mas elas cresceram exponencialmente e chegaram a 84.000 cópias em 1979. A TSR alcançou o posto de maior editora de RPG no mundo, mas na década de 90 ela foi vendida.

Nas primeiras edições de *Chainmail*, as regras eram vagas e confusas e as tabelas de pontos utilizadas nos combates eram de difícil compreensão. Isto obrigou aos jogadores a desenvolverem as suas próprias regras e interpretações e ajudou a disseminar o jogo, pois o foco principal era a idéia do jogo e não as suas regras. Este jogo e *D&D* foram os primeiros jogos nos quais as pessoas pensavam em alterar ou descartar metade das regras para poderem jogar. Deste modo, cada grupo de jogadores criou as suas próprias regras gerando discussões, análises e publicações para

determinar a regra verdadeira ou mais correta. Quando um grupo pensava que as suas regras eram corretas, publicavam-nas por conta em jornais, fanzines entre outros.

O sistema de jogo D&D foi criticado basicamente por suas regras serem muito simples ou muito complexas. Isto pode ser percebido nos dois principais jogos que se seguiram a D&D e que foram progressivamente abandonados na década de oitenta, mas mostram os pólos entre os quais oscila a criação de mundos no RPG, ênfase nas regras e no realismo ou na interpretação e na imaginação.

### **5.7. CONSOLIDAÇÃO E MUDANÇAS NO MERCADO**

Em 1975 foi lançado *Tunnels and Trolls* (T&T) escrito por Kenst Andre. Este sistema de jogo é muito semelhante a D&D, mas possui regras simples e claras, sendo objetivo, direto e divertido, pois possui muitas pequenas piadas. Após o crescimento dos jogadores e do RPG, este aspecto do T&T perdeu seu atrativo, mas ele foi considerado o principal competidor do D&D apesar de estar sempre em segundo lugar.

Aqueles que procuravam realismo, detalhamento, complexidade e um mundo que se sentia que era medieval encontraram isto em *Chivalry and Sorcery* (C&S - Cavaleiros e Feiticeiros), publicado pela *Fantasy Games Unlimited* em 1976. O ambiente do jogo assemelhava-se com a França medieval do século XII em quase todas as suas características, inclusive na organização social. Para a criação de personagens eram utilizados 21 atributos, as lutas e as conjurações eram demoradas e difíceis de calcular. Ele exigia um grande esforço e tempo para se inteirar do jogo e usufruí-lo, o jogo transcorria em ritmo muito lento.

Ao final dos anos de 1970, o RPG estava estabelecido como um passatempo diferente, revolucionário, um novo tipo de jogo sobre o qual se poderiam desenvolver inúmeros outros. Ele começou a se disseminar, as vendas aumentaram e criaram-se vários títulos nesta esteira, mas que não acrescentaram muitas novidades.

A grande mudança ocorreu na junção do RPG com o grupo de aficionados de ficção científica que existia nos EUA de então e cujo um dos ícones era a série Jornada nas Estrelas (*Star Trek*). Isso ocorreu com o lançamento do sistema *Traveller* (Viajante) pela *Game Designers Workshop* em 1977. Ele foi lançado simultaneamente ao filme “Guerra na Estrelas” de George Lucas e vários fãs quiseram viver as aventuras dos personagens do filme. A indústria aproveitou esta oportunidade e lançou

um RPG bem desenhado e projetado com os personagens e cenário desta série de ficção científica satisfazendo o desejo dos fãs. Antes os personagens eram definidos apenas nas habilidades; este sistema inclui nos personagens uma história anterior, possibilidades de crescimento e desenvolvimento e para criar mundos novos e sistemas planetários.

Com isto a popularidade do RPG cresceu e criou-se uma indústria e um mercado. Surgiram encontros e convenções do gênero, cuja a maior atualmente é a *Gen Con* que se iniciou em 1978. O RPG acabou sendo valorizado culturalmente, mas criaram-se os estereótipos do “rpgista” que pensava nos outros como nulidades e os outros que enxergavam os rpgistas como “nerds” de óculos, sujos e de mochilas com o material do jogo.

A estrutura comercial e industrial possibilitou a exploração de diversos temas na fantasia, tais como os super-heróis, o mundo do crime e da Máfia, o esoterismo, o mundo medieval japonês antigo, o planeta após uma guerra nuclear e muitos outros. Normalmente o ambiente ou cenário deles se baseavam em algum filme como “Scarface” (1983/1986), livro de fantasia ou outro.

Um sistema que modificou a forma de projetar RPG foi *RuneQuest*, lançado em 1978 pela *Chaosin*. As regras utilizadas para representar as lutas eram simples e realísticas, havia a possibilidade de desenvolver habilidades através do treinamento e da experiência. Enquanto *Traveller* mostrou a força comercial do RPG, *RuneQuest* mostra a possibilidade de um bom design.

Em 1979, foi lançada pela TSR uma nova versão do D&D, denominada *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), realizada a partir das revisões feitas, onde as regras foram modificadas, melhorando-as e expandindo o sistema. Ele foi exposto em três grandes e extensos volumes, os livros do jogador, do mestre e dos monstros. Ele alcançou grande sucesso de vendas e de crítica.

No início dos anos 80, o RPG estabeleceu-se como uma espécie de lazer *cult* tinha grande popularidade e estava expandindo-se mundialmente, com D&D reinando soberano e a tal ponto que o público em geral igualava RPG a D&D. Um exemplo disto é a primeira cena do filme “E.T., O Extraterrestre” (1982/1984) de Steven Spielberg que mostra um grupo de adolescentes jogando RPG e comparam o desenrolar dos acontecimentos com a mecânica do jogo (Andrade, 2003).

Durante a década de 1980, D&D tinha se estabelecido como o melhor, maior, mais rico, mais popular e poderoso sistema de RPG, enquanto seus competidores

estavam desaparecendo. Sua editora, a TSR transformou-o, não apenas em um jogo, mas em um produto de mercado e de merchandising. Em 1981, ela fundou uma associação para ligar os jogadores do país, a *Role-Playing Games Association* (RPGA) que permanece até hoje. Também os clubes, associações e convenções tornaram-se muito populares nesta época.

Nesta época a ênfase dos sistemas era colocada sobre o cenário e a ambientação e não se considerava a possibilidade de desenvolver um sistema que pudesse ser aplicado a diversos tipos de cenários e ambientes ou mundos, sem qualquer associação com um cenário específico. Surpreendentemente, o sistema que rivalizou com D&D foi justamente um que explorou esta via, denominado GURPS (*Generic Universal Role Play System*). Ele foi desenvolvido por Steve Jackson, é um sistema genérico e universal de RPG que pode ser aplicado a qualquer cenário a ser desenvolvido pelos jogadores. Isto permitiu uma grande mudança na indústria destes jogos retirando a limitação de ter que aprender um sistema e a sua mecânica de jogo cada vez que se mudasse de cenário, o que era até então a grande limitação do RPG.

Outro grande desenvolvimento destes jogos foi a sua associação com os fãs das histórias em quadrinhos, lançando diversos jogos com o universo e os personagens deles. Isto possibilitou a estes fãs representarem seus personagens favoritos. Foram lançados RPGs de super-heróis, mas como os direitos dos super-heróis eram da *Marvel Comics*, os primeiros RPGs de super-heróis simulavam este universo, mas não utilizavam os personagens dos quadrinhos.

**Ilustração 8. Galactus- personagem de quadrinhos em RPG**





Neste sentido a principal editora foi a *West End Games*. Seus sistemas e jogos eram bem projetados, escritos e evocavam facilmente o universo do filme que lhes deu origem. Seus sucessos incluem os materiais elaborados para jogos baseados nos filmes “Os Caça Fantasmas” (sd/1984), “Indiana Jones” (sd/1984) e “Guerra nas Estrelas” (1977/2004). Este foi lançado em 1987, no décimo aniversário da série e sem dúvida é o RPG com maior número de licenças cedidas e continua a fazer sucesso atualmente.

**Ilustração 9. Mestre Yoda de “Guerra nas Estrelas” em miniatura para RPG**



O poder do sistema genérico era imenso, porque permitiu às editoras diversificar, mas ainda manter o monopólio. Os novos jogos ou sistemas de RPG, já não requeriam suas próprias regras ou, provavelmente, uma nova editora. Havendo um sistema de regras comum a todos eles, inclusive ao preferido do jogador, era fácil jogar um novo título ou entrar em um novo cenário. Isto aumentou a lealdade com determinado sistema e assim permitiu lançar novos cenários e títulos para cada filme novo ou série de televisão de sucesso. O mercado ficou mais forte e concentrado.

Ao final da década, o mercado havia sido multiplicado por dez, de um pequeno nicho de mercado dirigido pelos criadores para um grande mercado e indústria editorial. Existiam três grandes companhias que utilizam o GURPS, *Steve Jackson Games*, *West End Games* e *Palladium Games* e a principal com D&D, a TSR. Esta e a *Steve Jackson Games* iniciaram com apenas um sistema, D&D ou GURPS e desenvolveram muitos produtos para eles, enquanto que as demais editoras construíram um jogo a partir de vários produtos.

A nova geração de jogadores procurava interpretar os heróis das telas de cinema e dos quadrinhos e isto modificou o ambiente e cenário dos RPGs. O universo de fantasia medieval baseado em J. R. Tolkien (1954/2002) foi substituído por cenários e universos baseados em sucessos do cinema, super-heróis das histórias em quadrinhos e séries de televisão, tais como Wolverine, Batman e Luke Skywalker, por exemplo. A sua ação baseava-se principalmente na perseguição de monstros e supervilões, com a derrota deles em um violento combate, recheado de explosões e ação espetacular, simulando o que era visto nas telas e quadrinhos. Para possibilitar isto, as regras procuravam simular adequadamente o cenário e a luta.

Um outro modelo de RPG desenvolveu-se, enfocando mais a narração das histórias ou *story-tellers*. O principal e primeiro modelo foi *Call of Cthullu*, lançado em 1981. Ele era baseado no mundo de *Cthullu*, um universo desenvolvido pelo escritor de terror inglês H. P. Lovecraft em seus contos e livros, sendo composto de antigos deuses, alienígenas, monstros convivendo de forma paralela ao nosso universo e interpenetrando nele. A ênfase das regras desse jogo estavam na construção e utilização de ferramentas para narrar e construir histórias e em como utilizar os recursos do GM (mestre do jogo) para fazer isto da melhor maneira possível, em vez da simulação do cenário e das lutas. As principais atividades agora envolviam a pesquisa e a investigação, não o combate. Este jogo conseguiu recriar nos jogos a atmosfera de intriga e terror dos contos de H. P. Lovecraft e tornou-se um grande sucesso.

Ele representou uma grande mudança nos padrões do RPG, pois valorizava mais a interação entre os personagens do que o combate, a investigação cuidadosa e por etapas do que a perseguição de dragões e a narração (*role-playing*) mais do que o combate nos dados (*roll-playing*), deu mais valor aos NPC (personagens do mestre ou narrador) necessários para desenvolver a história e as regras se tornaram mais flexíveis, podendo ser alteradas visando o desenvolvimento do jogo.

Outro sucesso foi *Pendragon*, baseado nas histórias e lendas do ciclo medieval do Rei Arthur. Neste, os personagens existem também fora das aventuras, levando uma existência completa. Eles crescem e desenvolvem-se como seres humanos, por exemplo, iniciam como pajem, devem desenvolver habilidades, derrotar outros em lutas e torneios e daí podem tornar-se cavaleiros, devendo vencer monstros e participar de outras aventuras para se desenvolver como tal. Isto tornou o jogo mais real e dramático. Outro RPG, *TORG* da *West End Games*, lançado em 1990, adicionou

elementos psicológicos ao combate, como por exemplo, um insulto podendo desconcentrar o adversário e ter quase o mesmo efeito de uma estocada de espada.

Outra grande mudança ocorreu em 1991, com o lançamento do RPG Vampiro (*Vampire: The Masquerade*) pela editora *White Wolf*. Neste caso, o RPG relacionou-se com a subcultura gótica ou de horror que estava presente na mídia através de filmes como “Entrevista com o Vampiro” (1994/1998) e “O Corvo” (1994/1996) e no mundo adolescente através do movimento *dark*. Vampiro trouxe esta atmosfera para o jogo, possibilitando interpretar o horror e simular personagens com poderes sobrenaturais. Ele atraiu mais jogadores que o RPG do baseado na série de filmes “Guerra nas Estrelas” (1977/2004) e produziu uma imensa quantidade de suplementos e material de apoio enfocando diferentes tipos de personagens, identidades, políticas internas, história e comportamento de cada tipo do jogo de Vampiro e criando um novo tipo de fantasia denominado de horror gótico (*gothic punk*).

A grande novidade foi a percepção que a atuação no jogo deveria de ser uma forma de arte colaborativa com os jogadores e o narrador (GM) criando uma nova história para alguém que não estava presente. Isto foi possível porque as regras de Vampiro são engenhosas, elegantes e bastante simples, com exceção do sistema de combate e um material de apoio imensamente detalhado, sendo considerado até mais importante do que regras. Todos estes elementos são bem combinados para produzir uma forte atmosfera gótica, de horror e de imersão no jogo. Jogá-lo corretamente requer uma imersão completa no seu ambiente e cenário, mas isto não é fácil para iniciantes e pode tornar-se sem atrativos. A editora tentou sanar este problema com novos materiais de apoio, mas tornou-os mais complexos.

Deste modo, podemos observar que o RPG passou a possuir dois modelos ou tipos padrão de jogo, que são complementares. Um relacionado com a fantasia medieval, sistema D&D e a ação heróica e outro modelo relacionado ao horror gótico, ao sistema Vampiro e a ação dramática ou trágica.

Em 1997, a maior e mais antiga editora de RPG, a TSR, entrou em bancarrota, a *West End Games*, outra importante editora, abandonou a linha de RPGs e muitas pequenas companhias fecharam. A responsabilidade disto foi atribuída aos *cards*, um novo tipo de jogo que utilizam elementos do RPG, mas seus personagens são representados em cartas com pontos. As lutas ocorrem entre os personagens destas cartas e estas podem ser colecionadas. O primeiro *Collective Card Game* (CCG – Jogo de cartas colecionáveis) foi lançado em 1993 e denominado de *Magic: The*

*Gathering* (Mágica: a Assembléia). Seu autor, Richard Garfield, não esperava que eles tivessem tanto sucesso, que os jogadores as colecionassem e alcançassem um preço tão alto e a sua editora, a *Wizards of The Coast* tornou-se uma das maiores do mundo. As CCGs estouraram como hobby e ocuparam o espaço antes destinado ao RPG. Eles tornaram-se o bode expiatório do declínio do RPG na metade dos anos 90 nos EUA. Atualmente os RPGs alcançam vários países de maneira significativa, apesar de ser um fenômeno restrito inicialmente aos EUA.

## 5.8. RPG E A INFORMÁTICA

### RPG e o Computador

O primeiro jogo de aventura que envolvia alguma dimensão de narrativa ou história em meio eletrônico, foi *Crowther and Woods: Called Adventure* (Um Chamado para a aventura: Gritos e Florestas), sendo desenvolvido na linguagem FORTRAN e baseando-se em simples comandos de texto. Consistia em um jogador que se movimentava em um mundo de fantasia medieval encontrando objetos e lutando contra as criaturas, mas não era muito diferente dos outros.

O desenvolvimento das tecnologias de informação, da realidade virtual e da inteligência artificial modificaram este panorama e beneficiou a indústria de jogos em geral. Um modelo comum tem sido o desenvolvimento de jogos de aventura baseados nos jogos de RPG e nisto a companhia mais popular e bem sucedida foi a *Sierra*. Um dos jogos mais populares foi *Ultima I* que foi lançado em 1981 em preto e branco, teve sete seqüências, com cada uma incorporando algo, até que em 1999 o jogo estava em três dimensões, colorido e em multimídia. O jogo que modificou os conceitos foi lançado em 1988 pela *Strategic Simulations Incorporated* (SSI) denominado *Heroes of the Lance* (Heróis da Lança). O jogo simulava o mundo de AD&D, no qual o jogador construía e controlava seis personagens e guiava-os através de masmorras e lutas, alcançando grande sucesso.

Estes primeiros jogos permitiam misturar as aventuras com as estratégias e incluir o combate na forma como ocorre no videogame, mas os jogos de RPG no computador já estão muito mais avançados. Normalmente, os mais recentes avanços

nos jogos estão relacionados com a forma de jogar e de atuar, como, por exemplo, desenvolvem linhas de enredo não lineares, complexos e com múltiplos níveis e finais, NPCs independentes e ambientes altamente interativos.

Também houve uma maior oferta de recursos gráficos e de multimídia, botões e atalhos para se lidar com dificuldades em uma aventura ocasionando um afastamento destes jogos no computador do formato clássico do RPG. Deste modo, existe um grande número de jogos para computador que são simplesmente jogos de aventura com elementos característicos de RPG. Ser ou não RPG depende da maneira como usuário ou jogador se relaciona com os personagens do jogo. Atualmente existem no mercado muitos jogos multi-usuários que são explorativos e apresentam todas as características de um verdadeiro RPG (conforme Otte citada por Bolzan, 2003: 166), mas há reais divergências quanto à possibilidade de existência de um “verdadeiro” RPG no computador.

### **RPG e a rede mundial de computadores**

A comunicação eletrônica entre os computadores permitiu a substituição do modo de jogar “*Play by Mail*” (jogar por carta) por “*Play by Email*” (jogar por email), permitindo que os jogos de estratégia pudessem ser jogados em tempo real (*on-line*) e possibilitando o desenvolvimento do MUD (*multi-user dungeon* ou masmorra/labirinto para múltiplos usuários) ou MUDD (*multi-user D&D*). Este é um termo genérico para atuação *on-line* simultânea. O ambiente de internet e sua forma de interação acrescentam um elemento social importante ao jogo de aventura, que o torna mais convincente e próximo de uma “real” atuação de jogo. Eles também são conhecidos como MUG (*multi-user games* – jogos multiusuários), MUSHs (*multi-shared hallucinations* ou múltiplas alucinações compartilhadas) e MOOs (*multi-object orientated*).

Com o crescimento da internet, os MUD’s proliferaram muito e existe muita variação, podendo ser pagos ou gratuitos e utilizar recursos gráficos ou apenas texto. Entretanto, os diversos MUDs são ligados por muitos elementos comuns ao original,

tal como chamar os projetistas de mais alto nível de “feiticeiros” e de um sistema de experiência que permite os jogadores trabalhar para alcançar esta posição<sup>40</sup>.

Assim os MUD's evoluíram da intranet para a internet, mas baseando-se ainda em plataformas textuais. Alguns existem há mais de uma década e atraem jogadores para suas plataformas sem nenhum gráfico ou som. Entre os mais conhecidos e difundidos estão *Battletech 3030*, *Tsunami* e *EliteMud*. O primeiro trata de uma batalha entre facções rivais de unidades de combate no ano de 3030, sendo importante a interação social entre os membros, pois existe também o pessoal de apoio. Este tem sofrido evolução visual constante contando com gráficos e mapas. O maior e melhor é o *EliteMud*, que existe há 15 anos e vem sendo constantemente melhorado. Neste, o jogador é um herói que deve combater monstros, conquistar riqueza e poder (Bolzan, 2003: 166-172).

O desenvolvimento do RPG *on-line* permaneceu estagnado por anos até o surgimento do *Ultima On-Line* (2003) que estabeleceu um padrão para a indústria. O jogador adquire um cd-rom em lojas de jogos de computadores onde se encontra um software com todos os gráficos e efeitos necessários para o jogo. O jogador (usuário) conecta - através da internet - seu computador (cliente) a vários servidores (computadores da editora) no mundo e, através dele, com muitos outros jogadores que estão na internet. O processamento da parte multimídia (sons e gráficos) ocorre no computador do jogador (usuário) e o jogo é conduzido e calculado nos servidores da companhia. Os jogos mais simples já se encontram funcionando totalmente na internet, mas ainda não foi disponibilizado um verdadeiro jogo de RPG na mesma.

Deve-se recordar que o RPG clássico é jogado apenas com palavras e ao vivo, o objetivo é imaginar uma história e assim a ênfase é sobre o cenário, a trama, os personagens e a qualidade da interação no jogo. Efeitos de sons, gráficos e multimídia existem apenas para facilitar a imersão do jogador na fantasia e em sua imaginação e aprimorar o andamento do jogo (Bolzan, 2003: 166-172).

---

<sup>40</sup> Para observar isto entre no conector MUD <http://www.mudconnect.com>.

## 5.9. QUESTIONAMENTOS AO RPG

### Crimes e RPG

Apesar de sua repercussão, nos anos de 1980 o RPG não era totalmente conhecido do público, que tinha apenas uma noção do mesmo, mas chamava a sua atenção, pois nos EUA os grupos de jogadores faziam sessões de jogos na forma *live action* (ação ao vivo), isto é, fantasiavam-se de personagens e encenavam o jogo em locais isolados. Um lugar comum eram os “túneis de vapor”, túneis de ventilação para ar condicionado e outros aparelhos que são comuns nas cidades americanas. Isto tornava os jogadores aos olhos do público um tanto estranhos e facilitou a sua confusão com cultos satânicos, com uma forma de religião e fonte de insanidade mental. Isto se iniciou em 1979 quando um estudante universitário chamado James Dallas Egbert III, suicidou-se. Apesar de haver indicações de instabilidade emocional e envolvimento com drogas, a mídia responsabilizou o RPG, pois ele era um jogador obsessivo. Desta forma, o jogo foi apresentado como perigoso, um culto equivalente a uma obsessão e uma ameaça às crianças<sup>41</sup>. A indústria de RPG agiu rapidamente e abafou o caso. Em 1982, outro suicídio trágico ocorreu e Pat Bulling, a mãe do rapaz responsabilizou o professor do rapaz que o introduziu no RPG. Ela formou a *Bothered About Dungeons and Dragoons* (BADD - Preocupados com D&D) e iniciou uma propaganda massiva contra o jogo e o RPG em geral. Ela atraiu o apoio do psicólogo Dr. Thomas Radecki e lançou o livro *The Devil's Web* (A Rede do Demônio) e Rona Jeffe publicou *Mazes and Monsters* (Labirintos e Monstros), que é uma ficção sobre um adolescente que se envolve em práticas satânicas através do RPG. Pressionada pelas autoridades, a *Game Manufactured Association* (GAMA – Associação das Indústrias de Jogos) investigava a relação do D&D com cada caso de crime ou suicídio indicado pela BADD, mas nada foi encontrado<sup>42</sup>. Até mesmo um comitê, *The Comittee for the Advancement of RPG*

<sup>41</sup> Uma relação de casos com possível relação entre o RPG e crimes violentos pode ser encontrada em <http://www.theescapist.com>

<sup>42</sup> Uma grande quantidade de material sobre o RPG está disponível em *Studies About Fantasy Role-Playing Games* com acesso em <http://www.rpgstudies.net> incluindo artigos científicos, artigos e livros contra e a favor do RPG e descrevendo esta polêmica. Devido a ela, também a GAMA publicou e disponibiliza em <http://www.gama.org> folhetos com orientação e esclarecimentos a pais e educadores (GAMA, 1991a; GAMA1991b; GAMA, 1994).

(CAR-PGa – Comitê para a promoção do RPG) foi formado contra esta propaganda negativa. Entretanto, a BADD obteve grande influência e muitas escolas baniram o jogo, igrejas o condenaram e livrarias e bancas de revista pararam de vendê-lo. Ela incutiu no público a idéia de que o RPG era perigoso e demoníaco e, durante muito tempo, o público associou RPG com suicídio, ocultismo e o satanismo.

### **Repercussões no Brasil**

No Brasil também existe um grande desconhecimento a respeito do RPG, sendo visto como algo estranho e exótico. Existem acontecimentos similares aos dos EUA, onde surgiu o que os rpgistas denominam de “ONAR” (Onda Negra Anti-RPG).

Talvez o primeiro caso tenha ocorrido em Teresópolis, na região serrana do Rio de Janeiro em novembro de 2000. Assustada com uma onda de crimes, a população começou a atribuir a culpa a um grupo de jovens que jogavam RPG. A polícia chegou até a prender um suspeito que era um famoso mestre de RPG e apelidado de Vampiro, mas não houve nenhum indício de sua relação com o caso. As pessoas falaram que ele seria a pessoa vista bebendo sangue e comendo cadáveres no cemitério (Monteiro, 2000a). Isto pode ter ocorrido devido ao fato dos jovens jogarem o sistema Vampiro, cujo tema é de horror, que possui como principal ingrediente o satanismo, durante o jogo encenavam e representavam os personagens tais como vampiros e lobisomens em locais isolados, vestiam-se de preto e simulavam rituais esquisitos, como um teatro ao ar livre. Sobre isto, a repórter do jornal “O Dia” que cobriu o episódio escreve:

“Depois de passar três dias em Teresópolis, sabia que tinha encontrado exatamente o que procurava. Vi uma cidade em pânico porque, à época, duas adolescentes, de 14 e 17 anos, haviam sido estranguladas – no dia em que a matéria saiu, o corpo de um outro menino foi encontrado e naquele momento não se sabia se o crime poderia estar ligado aos outros dois. Vi uma legião de jovens de várias tribos, que vivem numa cidade que não tem um único cinema, perseguidos, ora pela população, apavorada, ora pela Polícia Militar, que agora os proíbe de se reunir na praça. E vi que alguns deles adoram andar de preto, outros jogam RPG, outros adoram ir para o cemitério e outros se apresentam, mesmo, como satanistas. Eles estão lá. É só subir a serra, como eu fiz, e conversar com eles. Falei com, pelo menos, 20 desses jovens, que naturalmente preferem não se identificar, tamanho o medo que eles próprios também têm agora” (Monteiro, 2000b).



O caso de maior repercussão talvez tenha ocorrido em Ouro Preto, no dia 14 de outubro de 2001, no qual a estudante Aline Silveira, de 18 anos, foi assassinada brutalmente com 15 facadas e seu corpo foi encontrado em um túmulo no cemitério como se estivesse crucificada. O pároco ficou chocado, não rezou missas e nem enterrou ninguém até encontrarem os responsáveis. A investigação indicou que ela foi vítima de um “ritual de magia negra” inspirado no AD&D e praticado por um grupo de jogadores do qual ela fazia parte (Globo, 2001). O procurador da República em Minas, Fernando de Almeida Martins, abriu um procedimento administrativo para investigar a possibilidade dos assassinos de Aline terem sido influenciados pelo RPG e, se a relação fosse comprovada, ele pretendia exigir a proibição do jogo no Brasil (Magalhães, 2002).

Isto atraiu a atenção de algumas seitas fundamentalistas de origem cristã que relacionaram o RPG com o satanismo<sup>43</sup>, passaram a considerar o RPG como uma forma de sedução para o mal e a fazer pregação neste sentido criando um grande preconceito. Ele pode ser observado neste texto de um panfleto disponível na Internet escrito por um pastor evangélico:

“o RPG (Roleplaying games) ato de interpretação, trata-se de um jogo de interpretação com regras, utilizando-se a imaginação aliada à regras pré-existentes, quem faz hoje o papel de Satanás !? quem são os seus fantoches !? o RPG não é apenas um jogo, é um envolvimento macabro, uma ligação com as trevas, sem limites, onde os jovens, produtivos por natureza, inteligentes, cheios de vida e força ficam presos, submissos ao *game master*, mestre, *story-teller* ou narrador ou mesmo submissos à aquele que está por detrás do *game master*, o master muitas vezes impõe seus credos e pecados sobre os fantoches, digo, jogadores” (Neto, 2003).

Parece que estes fatos e a sua cobertura na mídia impressa e televisiva criaram um certo estereótipo negativo na população em geral e um certo retraimento nos jogadores. Esta visão é reforçada através do relato de jogadores que falam que, ao começarem a jogar RPG, membros da família falaram para eles que era coisa do demônio e modificaram a forma de tratamento com eles. Também na abordagem para a entrevista, quase todos os participantes perguntaram o objetivo da pesquisa e se não era de alguma igreja, se fosse não responderiam.

### 5.10. *RPG NO BRASIL*

Pode-se considerar que os precursores do RPG são os jogos de guerra (*wargames*) que foram introduzidos no Brasil por volta de 1975 e eram distribuídos pela editora Abril em suas revistas de jogos, por exemplo “A Guerra do Yon Kpur” e também os primeiros jogos para computadores em forma de texto. Inicialmente eles não eram publicados no Brasil, mas eram muito difundidos nos EUA, sendo distribuídos até em bancas de revista. Assim, este material era trazido por turistas na forma de livros em inglês, anotações e fotocópias, pois não havia distribuidores no Brasil (Archanjo, 2003).

A primeira tradução para a língua portuguesa foi realizada em Portugal em 1975, sendo uma antiga versão de D&D. No Brasil, a primeira publicação foi “RPG Aventuras Fantásticas – Uma Introdução aos Roleplaying Games”, em 1991. Neste ano também se publicou pela primeira vez o sistema GURPS. Estes dados foram compilados por Bolzan (2003: 139-140). O primeiro RPG brasileiro foi “Tagmar”, de autoria de Klimick e tinha a fantasia medieval como cenário.

O RPG é um *hobby* que exige um certo investimento financeiro e de tempo, o que limita a sua adesão a uma parcela de nível sócio-econômico razoável ou médio superior, pois no início os livros eram importados e de preço elevado, sendo posteriormente traduzidos e lançados no Brasil, mas continuando com custo alto. Este é o caso dos sistemas clássicos e mais utilizados com o D&D e Vampiro. Entretanto, para a sua popularização, inclusive no mercado didático, foram lançados sistemas e aventuras mais simples e algumas editoras estão disponibilizando na internet gratuitamente versões reduzidas de jogos famosos (versões *fast-play*) ou, mais raramente, a edição eletrônica de algum jogo famoso. Isto possui o objetivo de despertar o interesse do público para o jogo e o cenário servindo para alavancar as vendas e consumir objetos correlatos tais como miniaturas, livros complementares entre outros produtos.

No Brasil, o RPG possui uma certa penetração de mercado, mas ela é limitada devido à renda e à baixa escolaridade da população em geral, uma vez que o RPG

---

<sup>43</sup> Exemplos deste modelo de discurso religioso sobre o RPG podem ser encontrados em <http://www.atosdois.com.br> e Ribas (2004) e Torres (2003).

necessita de leitura, conhecimentos gerais e privilegia a imaginação, o raciocínio e exige uma certa renda para adquirir os livros e produtos complementares. Neste sentido, ele é dependente do mercado editorial do livro. Além disto não há uma estrutura comercial estabelecida totalmente profissionalizada em relação ao RPG, com feiras, exposições, eventos e trabalho sistemático de marketing, havendo necessidade disto para aumentar o número de participantes e o mercado de RPG no Brasil. Está sendo feito um esforço para a inserção do RPG no meio educacional através de palestras e oficinas e encontros de RPG para educadores (Santana, 2003), pois o mesmo é visto como uma ferramenta de estímulo à leitura, uma técnica pedagógica para transmitir conteúdos e é um jogo lúdico e prazeroso (Bolzan, 2003; Jornal da Tarde, 2003; Reis, 2003 & Pavão, 2000).

Apesar disto existe um público fiel e razoável, mas não existem pesquisas a este respeito. A penetração do RPG pode ser percebida pelos encontros da área. Há 11 anos realiza-se em São Paulo o “Encontro Internacional de RPG” que começou em 1992, sendo organizado pela Devir Livraria, e atuou em parceria com o Rio de Janeiro e Curitiba onde se realizavam eventos semelhantes. Ele tinha como objetivo divulgar e aproveitar o *boom* do RPG que se espalhava como *hobby* pelo país. Neste momento, entraram no ramo as grandes editoras e desde então há uma sensação de definhamento (Cassaro, entrevista, 2003:18).

**Ilustração 10. XII Encontro Internacional de RPG 2004/ SP**



A edição de 2002 reuniu aproximadamente 16.000 pessoas (Jornal da Tarde, 2002) e sua principal novidade foi a realização “Primeiro Simpósio RPG e Educação”. Este evento reuniu quase 600 professores de todo o Brasil que tinham interesse em aplicar ou aplicavam o RPG em suas aulas. Ele é considerado a segunda maior convenção do gênero no mundo, em primeiro está a *GenCon* nos Estados Unidos (Reis, 2003a). Ele pretende ser uma grande confraternização de jogadores e local de encontro de amigos e jogadores (Reis, 2003b: 9). Ofereceu basicamente mesas de jogos, palestras, leilão de jogos antigos, exibição de vídeos e estandes de editoras de RPG. (Dragão, 2003, 14). A estimativa de público foi de 10.000 a 20.000 pessoas. Alguns criticaram o encontro, colocando que já esgotou a sua fórmula, sugerindo modificá-la para uma feira com várias atrações, de oportunidades e de negócios. Em 2003, ocorreu em São Paulo o “Encontro Municipal de RPG” promovido pela prefeitura municipal de São Paulo, um evento da revista Dragão-Brasil comemorando seu centésimo número e em outras cidades, como Curitiba, ocorreram eventos menores e de caráter regional.

### **Sistemas, editoras e produção nacional**

Entre as principais editoras de RPG está a Editora Devir que trabalha com material basicamente importado, traduziu e lançou no Brasil os principais títulos e sistemas D&D, Vampiro, GURPS e Senhor dos Anéis, publicando mais de 100 títulos relacionados ao jogo. A editora Dragão Brasil trabalha com material nacional (Cassaro, 2003).

No Brasil, um jogo de RPG deve atrair pelo cenário que pode ser modificado, as regras devem ser mais simples, pois não há grande tradição de jogos de mesa e o público de RPG é menor que na Europa ou EUA. Deste modo, vários cenários podem ser feitos e os jogadores não precisam ter dificuldade em jogá-los, pois as regras são compartilhadas, bastando se inteirar da ambientação e do cenário.

O sistema de RPG D&D foi o primeiro lançado no Brasil, pois é o mais difundido mundialmente e considerado o melhor. Ele gerou os temas denominados de Fantasia Medieval, seus autores estão entre os mais habilidosos e experientes criadores de jogos, e criaram um sistema (D20) que possui licença aberta, tornando-se ainda mais difundido. Isto permitiu o desenvolvimento de vários produtos baseados no D&D e no

Brasil temos como exemplo as aventuras “Navio Fantasma” de Lúcio Nottlich (Quartet - 2002), “A Cidadela sem Sol” e a “Forja da Fúria” (Devir – 2002/2003), as séries “Aerial” (Mitsukai – 2003), “Quintessência” (Jambô – 2003) e “Tormenta D20” (Talismã – 2003).

O primeiro RPG desenvolvido no Brasil foi “Tagmar” e o primeiro de temática nacional foi “O Desafio dos Bandeirantes”. As traduções do AD&D e de seus materiais complementares foram iniciadas, mas depois canceladas pela Abril Jovem e reiniciada por editoras menores. Atualmente estão sendo publicados GURPS, “Vampiro: a Máscara”, “Lobisomem: o Apocalipse”, “Mago: a Ascensão” e “*Shadowrun*”, pela DEVIR Livraria. São produzidos bons títulos nacionais entre os quais, “Millenia”, da GSA; “Arkanun” e “Trevas”, de Marcelo Del Debbio; e “Defensores de Tóquio”, “Advanced Defensores de Tóquio” e “Invasão”, de Marcelo Cassaro (“Paladino”, editor da revista Dragão Brasil); e “Monstros”, de Arthur Vecchi (Sarsur, 2003).

## **6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

### **6.1. A ANÁLISE SIMBÓLICA: MÉTODO DA AMPLIFICAÇÃO**

As diversas figuras ou imagens do herói são integrantes da estrutura do psiquismo e, como tal, arquétipos ou constantes antropológicas. Os mitos e as imagens arquetípicas como Dioniso ou os diversos modelos de herói, “assim como os imaginários, os sonhos e outras visões sociais é um filão percorrendo o conjunto do corpo social” (Maffesoli, 2001: 42). Eles são como símbolos de um processo coletivo que se incorpora nos indivíduos. Estes são atravessados por estas estruturas do imaginário e experienciam à sua própria maneira a situação coletiva e a manifestam nos jogos de representação.

Assim, na abordagem do RPG, trata-se antes de descrever a situação e não de julgar por meio de hipóteses e de categorias *a priori*, pois nestas reuniões ou agrupamentos contemporâneos, tal como o jogo de RPG, prevalece o grupo e uma atmosfera de fusão do indivíduo com ele. Esta postura que retoma o “arcaico”, exige um método descritivo “que se baseia num saber tradicional, num conhecimento simbólico que leva a sério a anamnese arquetipológica” (Maffesoli, 2004: 184), isto é, realizar uma descrição das constantes antropológicas ou arquétipos que estão presentes e atuantes em uma dada situação. Isso remete necessariamente aos símbolos e imagens arquetípicas, ou seja, aos referentes permanentes que possibilitam a emergência deste significado.

A interpretação ou hermenêutica dos símbolos traz para o discurso racional e da consciência simbólica algo que pertence ao domínio simbólico e, conseqüentemente, afastando-se ou traindo a experiência simbólica. Nesse sentido, procura-se realizar uma hermenêutica ou um processo interpretativo que recupere essa experiência simbólica, pois “a interpretação psicológica é o nosso modo de contar histórias, pois ainda necessitamos delas e ainda aspiramos à renovação que advém da compreensão das imagens arquetípicas” (Von Franz, 1990: 55).

Todos esses procedimentos encontram um fundamento no método de análise desenvolvido por Jung (1924/1986; 1949/1991). Sua primeira amostra pode ser observada em uma obra (Jung, 1924/1986) na qual ele analisa um diário contendo várias fantasias de uma mulher (Miss Muller) e relaciona-as com temas mitológicos e

arquetípicos. Ele denominou o método de “sintético” ou “construtivo” e sendo constituído principalmente pelo procedimento denominado de amplificação.

Ele parte da hipótese básica de que “a psique humana [...] é] um padrão de totalidade que só pode ser apreendido simbolicamente” (Whitmont, 1991b: 15) e que na psique existem dois modos de pensamento relacionados ao ego e ao inconsciente. O modo de pensar relativo ao ego caracteriza-se pelo pensamento lógico, causal e dirigido pela vontade, sendo orientado aos objetos externos, a adaptação à realidade, expresso pela linguagem. O modo do inconsciente é o pensamento por imagens, típico da imaginação e do sonho, sendo orientado para objetos internos e por motivos inconscientes, opera pelo princípio da analogia (A como se/semelhante a B) e da associação, não requer esforço consciente e é autônomo em relação à consciência egóica (Jung, 1924/1996).

Na imaginação, na dinâmica do imaginário, nos sonhos e nos mitos as imagens tendem a se repetir e se agrupar em seqüências padronizadas e dinâmicas denominadas de mitologemas, que possuem um significado, mas apenas depois de estudados comparativamente podem ser relacionadas a arquétipos (Hillman, 1981). Como as imagens não são estáticas, o seu método de estudo consiste então em “apreender fenomenologicamente a seqüência de ação e conceituá-la como um mitologema” (Hillman, 1981: 231).

Assim, a amplificação é um procedimento resultante da consideração dos princípios de associação e do pensamento analógico do dinamismo do símbolo, consistindo na utilização de paralelismos históricos, míticos e culturais com o propósito de esclarecer o significado ou conteúdo metafórico do símbolo e fornecer um quadro mais completo para a sua interpretação (Samuels, 1988). Nele, são efetuadas associações do material ou tema particular estudado com imagens e temas universais, possibilitando ao ego uma melhor compreensão do dinamismo psíquico e, no caso de uma análise individual, uma mudança no ego através da imagem que opera como uma metáfora relevante da situação psíquica (Samuels, 1988).

Antes de proceder à interpretação da imagem, deve-se localizá-la dentro do seu contexto, organizando os temas abordados e todos os seus possíveis significados que podem ou não ajudar a esclarecer o tema em um contexto específico. Isso permite reconhecer o “contexto médio” através do levantamento do tema em diversos contos e/ou materiais mitológicos e estabelecer paralelos entre eles, o que fornece uma base e uma fundamentação para a interpretação. Desse modo, os significados são comparados

com o significado naquela história específica, o que além de estabelecer o “contexto médio”, permite levantar os diversos significados que o símbolo pode assumir naquela história específica.

## **6.2. PROCEDIMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DOS DADOS**

No presente trabalho a forma de determinar o contexto médio das imagens e símbolos associados ao RPG foi levemente modificada, pois se trata uma prática lúdica coletiva e de um grupo de pessoas que partilham de um objetivo e atividades comuns, ou seja, os praticantes de RPG. A delimitação do contexto do jogo foi realizada por meio de pesquisa bibliográfica, aplicação de um questionário nos jogadores e acompanhamento de encontros de RPG e uma aventura. Para abordar o significado simbólico do mito do herói para os praticantes foram selecionados alguns informantes com grande envolvimento com o jogo, pois nesses os processos simbólicos estão mais evidentes e foram realizadas entrevistas semiestruturadas. Por último, foi analisada simbolicamente uma aventura completa de RPG na qual se mostra a possibilidade dos processos de elaboração simbólica<sup>44</sup>. Inicialmente, a análise quantitativa fornece alguns balizamentos para o processo interpretativo, sendo considerando o momento privilegiado da interpretação a análise simbólica. Esquemáticamente as etapas foram:

1. Caracterização dos jogadores através da aplicação de um questionário e de sua análise descritiva.
2. Entrevistas semi-estruturadas com participantes escolhidos a partir de sua relação constante e intensa com o RPG, ou seja, jogadores com tempo de prática maior de 6 anos e que descrevem o jogo como importante para si.
3. Análise temática das entrevistas

---

<sup>44</sup> Em sentido mais estrito, pode-se colocar que a metodologia deste trabalho se aproximaria da “mitocrítica”, que a partir dos dados textuais seria, “uma crítica do tipo literária [...] que tenta pôr a descoberto por detrás do texto [...] um núcleo mítico, uma narrativa fundadora” (Durand, 1982: 66). Mas, a mitocrítica aplicada a uma determinada prática social, que neste trabalho é a prática dos jogos de representação em Curitiba, torna-se uma espécie de mitanálise (Durand, 1982; Bay, 2001). A metodologia deste trabalho é semelhante a mitanálise, mas muito mais específica e restrita, pois esta requer mais dados e uma investigação mais ampla. Ela consiste “em examinar sobre documentos e monumentos exprimindo uma sociedade e abrangendo um largo período [...] determinar num segmento de duração social os grandes esquemas míticos” (Durand, 1982: 97).



4. Ilustração por meio de uma aventura específica com participantes selecionados a partir da análise das entrevistas
5. Interpretação ou hermenêutica dos dados.

Na pesquisa bibliográfica feita para este trabalho, apesar dela comentar sobre o RPG e de algumas discussões sobre seus efeitos e características, não foram encontrados dados ou elementos que caracterizassem o jogador ou praticante de RPG (rpgista). Como passo inicial, de aproximação à prática social do RPG e de determinação de seu contexto e dos jogadores, foi concebido e realizado um levantamento através de um questionário (Anexo 2 – Questionário sobre o RPG). Isto teve por objetivo levantar dados sobre algumas características objetivas tais como idade, tempo dedicado ao jogo, escolaridade, tempo de jogo, sistemas de jogo preferidos entre outros e de questões abertas que foram codificadas (Anexo 3 – Categorias de codificação). Ele foi aplicado no Segundo Encontro Internacional de RPG realizado em Curitiba nos dias 27 e 28 de junho de 2003, com aproximadamente 250 participantes, dos quais 72 responderam ao questionário.

Esta primeira etapa forneceu alguns parâmetros e balizas para a escolha dos participantes (ou informantes) para as entrevistas. Também foram efetuadas questões a respeito da importância do RPG na vida do jogador, motivações para o jogo, em que medida ele poderia influir em sua “personalidade” ou “características pessoais”. Isto teve por objetivo explorar os possíveis elementos presentes no jogo que são importantes para a construção do “significado” pelos jogadores e fornecer indicadores que confirmem a importância do mesmo para esta construção. Sendo aplicado e direcionado a um conjunto de indivíduos ou a uma população, o questionário apresenta características quantitativas e utiliza-se de procedimentos de estatística descritiva. Neste momento, não há intenção de realizar afirmações sobre o significado individual do RPG, mas levantar características do conjunto dos praticantes.

Após o tratamento quantitativo dos dados do questionário, obteve-se uma caracterização inicial dos jogadores e de sua relação com o RPG (Anexo 4 – Aplicação do questionário e caracterização dos jogadores) que possibilitou a seleção dos informantes ou participantes para a etapa qualitativa. Nesta etapa foram selecionados quatorze participantes cujos critérios de seleção foram principalmente o envolvimento com o jogo (acima de 6 anos), a indicação de outros participantes e a consideração da importância da prática do jogo em sua vida. Os participantes selecionados foram treze

homens e uma mulher, sendo apenas esta casada e os restantes solteiros, com idade entre vinte e dois (22) e vinte e seis (26) anos e cursando faculdade ou superior completo, de nível sócio-econômico médio ou superior. As entrevistas foram semi-estruturadas, sendo efetuadas em locais calmos como salas de aula ou nas casas dos participantes, com duração de 45 a 60 minutos, gravadas e transcritas posteriormente (Anexo 5 – Entrevistas com praticantes de RPG). O roteiro básico da entrevista foi:

**Identificação:**

1. Motivo da atração do RPG
2. Importância na sua vida
3. Contribuição para o desenvolvimento pessoal
4. O que é possível fazer no jogo que não é possível na realidade (lidar com limitações)
5. Personagem de que mais gosta ou com o qual se identifica
6. Desenvolvimento do personagem
7. Contribuição para o autoconhecimento.
8. Rpg geral

Para tratamento dos dados textuais e qualitativos (transcrição das entrevistas) optou-se por iniciar por uma análise de conteúdo buscando uma descrição sistemática das falas dos entrevistados. Isto não teve por finalidade uma descrição objetiva dos dados, mas obter alguns parâmetros para a interpretação e análise teórica do material (Bardin, 1979: 20). Para atingir o processo de significado do RPG optou-se inicialmente por um procedimento que se aproxima da análise da enunciação, mas inclui elementos da análise temática, uma técnica da análise de conteúdo (Minayo, 1996: 199-218), entretanto não foram realizadas operações de análise estatística. Este processo, conforme colocado, facilitou a realização da etapa principal da interpretação simbólica das entrevistas transcritas pelo método da amplificação.

Por último, foi realizada a análise simbólica de uma aventura de RPG selecionada entre os informantes e relacionada com episódios da vida do seu narrador com o objetivo de ilustrar o processo de elaboração simbólica e da função transcendente no campo do imaginário e da aventura do RPG, mas não tendo a intenção de configurar-se como um estudo de caso no sentido técnico e de comprovação empírica do processo de elaboração simbólica através do RPG, pois esse não é o objetivo principal do trabalho,

que é o de realizar uma análise simbólica da vivência do mito do herói pelos jogadores de RPG. Os dados para a aventura foram colhidos através da entrevista com o narrador da aventura e mais dois participantes (Anexo 6 – Entrevista com participantes da aventura).

## **7. O MITO DO HERÓI NO RPG**

### **7.1. CONSTRUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM**

A construção do personagem e o seu relacionamento com o jogador podem ser relacionados com as tarefas da etapa inicial da jornada do herói, considerada em relação ao desenvolvimento da personalidade. A tarefa do ego e, por conseguinte, do herói nesta fase inicial é estruturar-se e adquirir "força" para desligar-se do inconsciente e afirmar-se frente a ele. Conforme colocado anteriormente, o ego deve despertar a sua capacidade de atuação no mundo, de competição e afirmar o seu poder. Em outros termos, o princípio masculino deve afirmar-se contra o inconsciente que está associado à Grande Mãe, ao princípio feminino e a seus símbolos como o dragão e os monstros (Neumann, 1992).

Outro aspecto que aparece nos personagens que os praticantes iniciantes constroem é que são super-heróis, príncipes, personagens especiais como imperadores e reis e não pessoas comuns. Isto se relaciona com o nascimento especial do herói.

Esta escolha de personagens idealizados, "heróicos", que procuram realizar grandes feitos e fogem das fraquezas pode ser interpretada como a necessidade de afirmação do poder do ego e da consciência frente ao inconsciente. Esta etapa é necessária, mas uma vez realizada, deve ser ultrapassada. O herói, assim como a figura do demônio, é também uma representação da libido ou energia psíquica da psique (Jung, 1924/1986: § 251) e, deste modo, o personagem de RPG que é interpretado pelo jogador é importante para o mesmo.

Pode-se considerar o RPG como uma ficção interativa construída de forma coletiva, neste sentido algumas considerações básicas sobre o personagem herói no texto ou na narrativa literária auxiliam a esclarecer o significado do personagem herói na ficção do RPG. Esse, considerado como ficção, pode ser abordado como um texto ou narrativa (Kohte, 1987: 7s). Esta possui a sua dominante, seu princípio organizador, sua diretriz política e sua estrutura profunda representada através do personagem herói, que pode assumir várias formas ou tipos. Como dominante do sistema narrativo, concebido como um conjunto de elementos organizados e coerentes entre si, podendo ser distinguidos do seu contexto, o personagem herói é peça fundamental para decifrar a narrativa, sendo um problema que atinge todas as narrativas, inclusive a literária.

Neste caso, apesar da narrativa possuir vários personagens, o seu desenvolvimento se articula em torno de um personagem principal denominado de herói - como a dominante do sistema narrativo. Como tal, ele incorpora o princípio de organização da narrativa e é um meio de acesso à sua compreensão. Note-se que este personagem mostra claramente a ficção, "através dele a camada imaginária se adensa e se cristaliza" (France, 1992: 21). Na ficção e na narrativa, pela limitação de orações, os personagens definem-se, caracterizam-se, adquirem um caráter mais nítido que na vida real, possuem maior coerência interna e sua existência é mais condensada em situações que são mais decisivas e significativas, tornando-se mais "transparentes à nossa visão" (France, 1992: 35).

Para o praticante do jogo de representação, o herói vai ser simplesmente o personagem que interpreta a aventura e, a partir das considerações acima, pode-se colocar que este personagem vai ser o elemento fundamental para compreender a relação entre o jogo e o jogador. Isto pode ser constatado a partir das considerações dos praticantes a respeito da construção dos seus personagens. Quase todos os informantes destacaram que o sujeito se reflete no jogo, pois *"elas se mostram muito no jogo, elas não jogam com aquilo que elas não querem"* (S07). No fato de construir o personagem,

*"acho que todo personagem de RPG tem muito da pessoa que está jogando. [...] porque quando a pessoa está preenchendo a ficha do personagem do lado da criatividade, do alinhamento ele está colocando muito dela"* (S10).

Assim, de forma voluntária ou não, o "herói" construído pelo jogador reflete aspectos dele próprio, ele projeta no personagem elementos conscientes e inconscientes que estão presentes na sua psique. A projeção é um mecanismo psicológico básico no qual o indivíduo atribui características, afetos, atitudes e conteúdos internos ou inconscientes a objetos, pessoas ou fatos externos a si e que não possuem necessariamente estas características. Isto ocorre principalmente frente a fatos, objetos ou pessoas desconhecidas nas quais o "vazio" do conhecimento é preenchido com conteúdos inconscientes do sujeito através da projeção. Isto fornece a função heurística da projeção, pois os conteúdos ou complexos inconscientes que são ativados aparecem inicialmente à consciência por meio de projeções sobre objetos externos e podem ser gradualmente assimilados e integrados ao ego (Gambini, 1988).

O processo de construção do personagem pelo qual o sujeito irá participar da aventura de RPG envolve normalmente um ato criativo e original em si mesmo,

entretanto se existe um conflito inconsciente ou um complexo está ativado e, por consequência, recalcado ou reprimido, os produtos criativos tais como os personagens são "condicionados por um complexo que os deforma neuroticamente em grau cada vez maior e quase os rotula como produtos substitutivos" (Jung, 1924/1986: §94). Entretanto, isto deve ser completado pelo aspecto genuinamente criativo presente no personagem, se ele for uma criação espontânea da psique do jogador, tal como as imagens divinas ou obras de arte, ele torna-se "uma entidade que existe de per si e por isto se torna autônoma com relação ao seu aparente criador" (Jung, 1924/1986: §95). Portanto, *"você [jogador] só vai ter um personagem bem feito se você colocar espírito e alma nele e essa alma e esse espírito que você coloca nele (...) é projetivo, você coloca uma parte de você..."* (S04).

Este aspecto da projeção de conteúdos pessoais no personagem é importante no processo de autoconhecimento que os praticantes colocaram que praticar o jogo lhes traz. Psicologicamente, a projeção é o primeiro movimento de um conteúdo inconsciente para se tornar consciente e poder ser integrado ao ego. Assim, o fato de construir um personagem e interpretá-lo, isto é, jogar RPG, faz muito *"isso, de entrar em contato consigo mesmo [...] através da projeção, como você se projeta no personagem"* (S05). Isso pode ser benéfico se ocorrer alguma consciência da projeção sobre o personagem, pois isso ocorre da mesma maneira que um crente quando apela para uma divindade para suportar um conflito ou angústia originada de um complexo ou conteúdo inconsciente. Isso ocorre porque o complexo e os conflitos são transferidos de forma consciente para a divindade ou para o personagem de RPG e, nesse caso não sofrem uma repressão ou recalque (Jung, 1924/1986).

Isso aparece claramente na relação que o praticante estabelece com o seu personagem, especialmente quando joga com ele um período significativo de tempo.

*"porque você começa a pensar quando tem o personagem há muito tempo e quando você resolve está fazendo a ficha de um personagem, começa a pensar: por que eu estou fazendo isso? Por que eu quero fazer isso?"* (S10)

Desse modo, a projeção pode ser um elemento importante no processo de construção do significado psicológico para o indivíduo porque ela indica o início do processo de um conteúdo inconsciente tornar-se consciente, mas para isto o indivíduo deve reconhecer os conteúdos projetados e indagar-se qual a função que possuem na sua dinâmica psíquica ou trabalhar com as figuras da imaginação que recebem a

projeção. Neste caso, e de acordo com as atitudes da consciência, a própria dinâmica da imaginação acaba por modificar a consciência e os conteúdos inconscientes, desse modo, possibilitando a sua assimilação à consciência.

Isso não ocorre necessariamente com todos os praticantes de RPG, mas depende fundamentalmente da atitude do indivíduo para com o jogo e o personagem. A própria construção do personagem pelo jogador costuma variar dependendo do tempo de jogo e do envolvimento com o mesmo. Quando os jogadores começam a praticar o RPG, muitas vezes possuem dificuldades de interpretar o personagem. *"Tipo assim, bem no começo eu só me estropiava, eu não tinha a motivação do meu personagem, eu não conseguia andar nele"* (Cláudio) e, conseqüentemente, o jogo aparece sem muitos atrativos e o personagem construído não apresenta muitos elementos depositários da projeção.

O passo seguinte é construir personagens que eles denominam *"overpower"*, isto é, personagens que procuram ser muito poderosos e realizar tudo o que desejam.

*"Depois de um tempo, eu passei a fazer uma coisa que hoje eu odeio quando fazem o que é chamado um "overpower". O pessoal montar o personagem por causa do poder, porque gosta de se sentir grande, aquela coisa assim de "eu sou deus" (S10).*

Essa imagem de um personagem muito poderoso pode ser a atuação da função compensatória do inconsciente e que aparece nos sonhos. A consciência ou o ego possui uma percepção de fragilidade ou impotência diante da realidade e isso é compensado por uma imagem oposta e complementar gerada a partir do inconsciente (Jung, 1986a). No caso, o personagem *overpower* complementa e compensa alguma sensação ou percepção de fraqueza do ego do jogador diante da realidade.

Nessa mesma direção, outra possibilidade é a construção de personagens perfeitos, heróicos que procuram realizar grandes feitos, com a ênfase sendo colocada na ação, nos feitos heróicos e no poder que ele possui. Os praticantes tendem a construir *"um personagem como uma pessoa perfeita, nunca é uma pessoa ruim. Elas pegam um personagem que é o que elas gostariam de ser, o mais perfeito em tudo, e daí ela se apega ao personagem"* (S05), isto é, o seu ideal, o que gostariam de ser acaba sendo projetado no personagem. Este é resultado de uma idealização do sujeito e neste sentido, como o personagem representa os aspectos idealizados da pessoa, o jogador *"se importava demais com o que o personagem fazia como se fosse com você [o próprio jogador]"* (S05). Isso ocorre porque o herói aparece como um substituto do

indivíduo, que "faz aquilo que o sujeito deveria, poderia ou gostaria de fazer, mas não faz. O que poderia acontecer na vida consciente, mas não acontece, passa-se no inconsciente" (Jung, 1924/1986: §459), manifestando-se por meio da projeção no personagem heróico.

Esta idealização pode ocorrer por meio de uma acentuação ou exacerbação de uma característica pessoal própria e, neste caso, reflete o próprio jogador e funciona como uma imagem de ideal de si e representa a libido do próprio ego do jogador. Por exemplo, o primeiro personagem que o informante S13 montou foi um mago: *"Montei um mago, eu tinha que estudar para aprender muito, para saber tudo o que existe no mundo e assim poder modificar o mundo. Assim, acho que este sou eu"* (S13) e na própria entrevista ele reconhece esta característica em si próprio.

Outra possibilidade é por uma compensação, isto é, o personagem possui uma característica que o jogador gostaria de ter, exatamente o aspecto complementar de sua consciência e que permanece como uma possibilidade inconsciente,

*"mas o mais interessante ver você ser o personagem nesse caso é de você ter aquelas qualidades que as vezes nem sempre você tem. Aquela coisa assim tipo você se acha feio e o seu personagem é bonito. você é fraco e o seu personagem é forte e assim por diante "* (S11).

O personagem opera como uma realização imaginária dos desejos e aspirações do jogador, *"principalmente quando você está começando, porque você tem aquela coisa eu vou fazer tudo que eu não consegui e tal"* (S12). Assim, no início parece que o personagem reflete muito mais os conflitos, aspirações e desejos do ego do jogador do que a dinâmica mais profunda da sua psique. Isto fica claro na continuidade da fala deste informante.

*"depois que o jogo acaba é uma verdadeira fogueira de vaidades. É uma fogueira de vaidades algo realmente impressionante. Ah, o meu personagem você viu? Matei o monstro só com uma jarrada de raios. Então é um negócio, ele pega o ego e coloca para fora "* (S11).

A exaltação de si próprio e a percepção imaginária de ser poderoso podem parecer irrealis ou inadequadas, mas possuem uma razão de ser: isso permite que o ego se desenvolva, estruture-se e separe-se do inconsciente e cumpra o seu destino heróico, isto é, "libertar para sempre a consciência do eu da ameaça fatal constituída pelo



inconsciente na forma dos pais negativos" (Jung, 1924/1986: §548). Assim, a identificação do ego com um atributo específico ou com uma sensação de poder, denominada de inflação do ego, evita que a consciência seja dissolvida pelo retorno ao inconsciente. Entretanto, se isto é necessário na etapa inicial do desenvolvimento da consciência, torna-se mais tarde um entrave para a sua diferenciação e crescimento.

Esse processo de inflação do ego evita que o sujeito tome contato com os aspectos rejeitados e negados de sua psique, a sombra, o que é uma etapa necessária para estabelecer contato com o Si-mesmo. A idealização de uma característica no personagem que é oposta a que percebe em si pode ser uma forma do sujeito evitar o contato com a sua sombra, isto é, determinadas características que o sujeito considera negativas em si próprio, e aspectos do seu inconsciente. Por exemplo:

*"eu sempre me achei um cara tímido e feio, e sempre joguei com personagem que era no mínimo médio. Nunca joguei com um personagem feio, sempre o personagem era daí para cima. Se o personagem não era bonito, era médio" (S11).*

Os praticantes relatam que à medida que os personagens realizavam seus objetivos de conquistar poder e de realizar grandes feitos, a sua relação com eles modificava-se. Tornava-se interessante humanizá-los, ou seja, os praticantes procuravam colocar fraquezas neles para torná-los mais reais ou percebiam que a característica que tornava seus personagens fortes era também o seu ponto fraco. Nas palavras de um informante:

*"quando você começa a jogar, quer que o teu personagem sempre seja perfeito. O meu personagem luta bem, nada, é inteligente, é tudo de bom, quase nunca você pensa que as pessoas têm coisas ruins. com o tempo você vai jogando RPG mais um pouco e você vai percebendo que é interessante que este personagem tem algumas limitações também e ponto" (S11).*

Esse relato mostra como o personagem heróico do RPG se modifica com o passar do tempo e, muito provavelmente, reflete mudanças que ocorrem na própria psique do jogador que o interpreta, pois o herói é também uma projeção dos conteúdos desse jogador. Isso ocorre devido ao fato de que, ao interpretar o personagem, o jogador entra em contato com a sua fantasia, possui uma vivência lúdica dela como se fosse real e se envolve afetivamente nela. Inicialmente, o herói precisa ser extremamente forte para eliminar o monstro que ameaça a sua existência, o que corresponde à

violenta dinâmica psíquica inconsciente (Jung, 1924/1986). Como as fantasias e personagens do RPG representam conteúdos e elementos do próprio jogador, ele toma contato com estes conteúdos projetados através dessa fantasia e isso possibilita ou facilita a modificar de atitudes da consciência e do próprio inconsciente. Em outros termos, ocorre uma introversão da libido, sendo ela dirigida para ao interior do sujeito através dos objetos da fantasia do RPG e, dentro de certos limites, pode trazer benefícios, pois a introversão é um meio de "libertar-se com o complexo da realidade exterior" (Jung, 1924/1986: §259) e iniciar o processo de assimilação dos conteúdos inconscientes ao ego do jogador.

Obtém-se como resultado uma afirmação da potência do herói e do ego frente ao inconsciente e inicia-se uma nova etapa cuja tarefa é a própria transformação da personalidade do herói, ou seja, humanizá-lo ou integrar alguns elementos do princípio feminino na consciência. Em termos psicológicos representa uma transformação da personalidade e o desenvolvimento da capacidade criativa, de estabelecer relações afetivas<sup>45</sup> e aceitar as suas próprias limitações (Whitmont, 1991a). Portanto, o desenvolvimento do personagem vai, de certa forma, corresponder ao desenvolvimento do próprio jogador, como eles mesmos relatam em relação a seus personagens que os acompanharam durante um bom tempo. Por exemplo,

*"eu comecei a jogar com G. quando eu tinha mais ou menos 14 anos e joguei até os 21 anos. Joguei dos 14 aos 21 anos com este personagem, eu amadureci com ele e no começo eu era mais inexperiente, queria as coisas mais na hora. Na verdade era eu jogando, tinha aquele hormônio à flor da pele tempo eu fui amadurecendo, ele foi buscando o conhecimento alguma coisa que ele dava importância foi deixando de dar" (S09)*

Uma das maneiras pelas quais o fato de interpretar o personagem possibilitava um maior autoconhecimento ou desenvolvimento pessoal é explicitado claramente pelo, informante S11. Ele descreve que aos 13 anos, quando começou a jogar era *"pequeno baixinho (...) complexado e não conseguia se aproximar das meninas e o personagem era exatamente o que eu não era"* (S11). Ele montou um personagem muito bonito e *"usava bastante a personalidade assim, tipo James Bond, estilosa assim"* (S11) e pelo fato do RPG ser um jogo interativo com outras pessoas e com regras, o seu personagem deve agir deste modo, como se tivesse estas qualidades com

---

<sup>45</sup> Deve-se observar que o universo do RPG é essencialmente masculino e os praticantes comentam a dificuldade deles de conciliar uma relação com alguém do sexo oposto e a prática do RPG.

os outros personagens. Estes reagirão como se aquele personagem fosse com aquelas características determinadas, no caso, muito bonito. O jogador torna-se obrigado a interagir com aquela qualidade, no caso, o jogador *"tinha a qualidade ali no papel, mas faltava ela ali para você e executar, desenvolver melhor aquela qualidade, era o que faltava"* (S11).

Esse processo pode ocorrer em relação a um mesmo personagem do jogador ou o mesmo jogador pode construir personagens diferentes que se complementam ou são opostos, mas fazem esta função de transformação, pois o poder de atração do personagem herói possui a finalidade simbólica de "reunir a em si a libido em forma de admiração e adoração para conduzi-la a esferas mais elevadas através das pontes dos símbolos" (Jung, 1924/1986: §477).

Ele pode ser ilustrado através do que foi relatado pelo informante S03, que relatou que iniciou a jogar RPG quando tinha aproximadamente de 12 a 13 anos e seu primeiro personagem foi um anão impulsivo e briguento, exatamente como era sua personalidade na época (relato pessoal). Isto o atraiu bastante porque ele podia fazer o que desejasse e tivesse vontade. Nas suas palavras,

*"legal, no RPG posso fazer o que eu quiser. Então vou dar porrada em todo mundo para ver se eu posso, e eu pude. Então lancei uma carta e entrei chutando a porta; então perguntaram: e daí, o que você vai fazer? Você tem que se imaginar invadindo a casa. Então pensei que tenho que matar todo mundo e fiz..."* (S03).

O RPG deu a oportunidade para o S03 liberar a sua agressividade e impulsividade através da imaginação, desse impulso operar de forma livre e desimpedida, sem as restrições da realidade e com um personagem adaptado a ele. Esse personagem atraiu o jogador que o utilizou como uma espécie de fantasia criativa e com o comportamento do personagem análogo aos seus desejos. Isso ocorreu porque a fantasia criativa se ocupa em "produzir analogias dos processos instintivos para libertar a libido da instintividade pura, transferindo-a para idéias análogas" (Jung, 1924/1986: §337).

A analogia proporcionada pelo RPG atraiu o indivíduo, pois o herói é um arquétipo e, como tal, possui um fascínio particular, pois eles são como leitos ou trajetórias determinadas que a energia psíquica sempre tende a percorrer (Jung, 1924/1986). Essa oportunidade que o jogo proporcionou de fazer coisas impulsivas através da imaginação lhe permitiu perceber as consequências de suas ações e observar

de outros pontos de vista, assim *"você aprende várias facetas da mesma coisa tudo ao mesmo tempo. Às vezes tem uma atitude que é muito boa, mas está prejudicando muita gente e você nem percebeu"* (S03).

Este anão impulsivo e agressivo entra em contraste e oposição com um personagem interpretado pelo informante posteriormente e que teve grande identificação. Ele *"era príncipe de um reino que não existe mais"* (S03) e sobre o qual o informante relata que *"joguei muito tempo, eu aprendi muito com este personagem e fui acrescentando coisas na personalidade dele, mudando"*(S03). Este príncipe tinha por princípio o diálogo, a honradez e era pacifista. Na descrição do informante,

*"ele era extremamente comunicativo, ele sentia muita falta de falar com as pessoas e ele tinha uma prática de não violência, ele procurava dialogar muito e só em último caso puxar a espada, então ele era muito diplomático "* (S03).

Assim, o informante S03 construiu ao longo de sua prática de jogo dois personagens, o anão agressivo e o príncipe pacifista, com características opostas e complementares, pois *"todo extremo psicológico contém secretamente o seu oposto ou está em alguma relação com ele"* (Jung, 1924/1986: §581). O fato de o informante interpretar no RPG inicialmente um anão agressivo e, posteriormente um príncipe pacifista mostra o processo de busca de equilíbrio da psique e de assimilação de um complexo pela consciência. O complexo, quando é totalmente inconsciente, possui os opostos fundidos entre si. No processo de tornar-se inconsciente, inicialmente ele divide-se em um par oposto e complementar, no caso o par anão agressivo e príncipe pacifista; a consciência identifica-se com um pólo e o outro é reprimido para o inconsciente agregando-se à sombra (Jacobi, 1986). Se a oposição é extrema ou exagerada, pode ocorrer uma reversão, onde o pólo inconsciente substitui o que estava na consciência e que passa a ser reprimido, exatamente como no caso dos heróis interpretados pelo informante. Este processo denomina-se de enantiodromia (Jung, 1950/1988).

Deste modo, pode-se levantar a hipótese de que a interpretação de um personagem como o anão agressivo, permitiu ao informante tomar contato com aspectos primitivos e impulsivos de si próprio e, desse modo, iniciar um processo de assimilação pela consciência de um complexo por meio de uma interação com esta característica. Posteriormente, ocorreu uma reversão ou enantiodromia, onde a imagem do príncipe pacifista substitui a imagem do anão impulsivo e operou como um modelo

ideal que compensou a impulsividade representada pelo anão. Assim, pode-se observar o processo de integração de um complexo ou uma característica no ego. Inicialmente ela se apresenta em uma figura que contém misturada as características opostas, que na realidade são dois aspectos de uma mesma característica. Após, ocorre uma cisão do complexo, sendo o mesmo representado em duas figuras opostas, no caso o anão e o príncipe. Enquanto um aspecto aparece à consciência e esta pode identificar-se com o mesmo, o outro permanece inconsciente. O informante inicialmente interpretou o anão impulsivo e deste modo retirou a carga emotiva e energética deste complexo relacionando-se com ele. Isto possibilitou ou auxiliou a emergência na consciência do seu oposto na figura do príncipe pacifista. Note que aqui não se pode afirmar com certeza que a prática do RPG ajudou neste processo, mas segundo as palavras do informante, ele auxiliou; salientando que os personagens interpretados pelo informante provavelmente são uma manifestação simbólica do processo de assimilação de um complexo pela consciência.

Esta oposição e dualidade de força e fraqueza podem ocorrer dentro de um mesmo personagem, pois a exacerbação de uma característica pessoal no herói (o personagem) pode tornar o jogador mais consciente de um traço ou característica de sua personalidade, normalmente associada com a sombra. Isso é interessante, pois normalmente "o melhor é mais ameaçado com certa perversão diabólica, pois ele foi o que mais reprimiu o mal" (Jung, 1924/1986: §581); o que significa que pode ser sua uma certa característica que o indivíduo mais reprimiu e negou, pois ela tornou-se parte da sombra e inconsciente a tal ponto que provocou uma enantiodromia "parcial" na psique. Se esta característica for integrada ao personagem, esse pode revelar as mudanças do próprio jogador e auxiliá-lo neste processo conforme já foi descrito acima. Isso pode ser exemplificado através do personagem mago B. elaborado pelo informante S11. Ele era um mago muito estudioso e que queria saber tudo para poder mudar o mundo. Neste aspecto, refletia o próprio jogador como ele mesmo relata. O fato é que esta característica vinha acompanhada de uma grande arrogância e "*a vantagem é que eu percebi que ele era arrogante e chegou um momento em que ele, eu me divertia com isso*" (S11). O informante relata que o fato de ter percebido este traço no personagem fez ele perceber o mesmo traço em si e com isto pôde dirigir sua atenção para mudar esta característica. As mudanças são relatadas pelo próprio informante,

*"eu tinha uma tendência a ter idéias fixas e por mais que alguém argumentasse alguma coisa contra eu tinha a minha idéia e então para mim bastava. Com o B. eu aprendi a ouvir primeiramente o que a pessoa tinha a dizer, a refletir a respeito para depois dar uma nova resposta" (S11).*

O modelo de herói escolhido e interpretado reflete as características do próprio jogador de diferentes formas e por diferentes motivos, sempre individuais. Entretanto uma análise sobre um determinado grupo de jogadores, os participantes de um encontro de RPG em Curitiba em 2003, revela aspectos da cultura desse grupo e indicam a presença dos processos psíquicos relacionados à criação e construção dos personagens heróicos do RPG. Os principais motivos da escolha dos personagens, isto é, dos seus "heróis" pelos jogadores foram levantados por um questionário e aparecem abaixo:

**Tabela 1. Motivos de escolha dos personagens**

<b>Motivos</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
relacionamento social	29	40,3
interesse, curiosidade.	18	25,0
outros	13	18,1
lazer, diversão.	10	13,9
fuga da realid. , relaxam.	2	2,8
Total	72	100,0%

Os motivos da escolha ou preferência dos personagens normalmente, que os jogadores descreveram, foram características dos mesmos e as suas habilidades mais valorizadas. De forma geral, pode-se classificar em dois grandes grupos, um com preferência pelas características de "impulsividade" (20%), isto é, personagens "pancadão", bruto, que não pensam muito e reagem a partir de seus desejos, e por aqueles guiados pela "astúcia", com habilidades psicológicas voltadas à manipulação do outro (20%), caracterizando-se pela liberação dos impulsos de agressividade e de poder, seja pela força física ou manipulação psicológica. Considerando que o RPG, tal como a fantasia, possibilita a realização imaginária dos impulsos, pode-se colocar que isso remete à contenção e repressão dos instintos necessária para a cultura e a civilização (Freud, 1930/2000) e o jogo proporciona um meio de fantasia onde a culpa não está presente, pois não é "real", ou seja, aparece um nível mais primitivo de dinâmica psíquica, pois o centro é apenas o próprio indivíduo e seus desejos.

O outro grupo (32%) inclui aqueles que escolheram seus personagens por características construtivas ou positivas, como a luta por um ideal (16%), características psicológicas de maturidade como a calma ou a possibilidade de extravasar as tensões através do personagem (12%) ou por eles acrescentarem magia a vida ou possuírem poderes mágicos (12%). Neste caso, os ideais, as características mais desenvolvidas de personalidade possuem a finalidade de possibilitar e estimular a vida em coletividade e estão em oposição ao grupo anterior, pois reclamam a desistência da ação e da satisfação instintiva do indivíduo em prol de uma causa ou um ideal. Essa idealização opera como uma formação psíquica reativa em relação à necessidade de satisfação pulsional e pode ser uma tentativa de controlá-los (Freud, 1930/2000).

Em seguida, aparecem as possibilidades de interpretação do personagem (6%) e por ele entrar em luta ou combate (6%). A categoria "Outros" (8%) foi assinalada para diversão, defesa da natureza e outras.

Estes dados repetem-se aproximadamente nos modelos de herói ou personagem de que o participante possui para elaborar o seu personagem. Os principais modelos de heróis do sistema D&D são os magos, elfos, bardos, guerreiros e paladinos. No sistema Vampiro, eles se caracterizam por serem "amaldiçoados" e estarem "caídos" num mundo negro, decadente e corrupto. As respostas das questões abertas foram categorizadas e são apresentadas abaixo.

**Tabela 2. Personagem preferido**

<i><b>Personagem</b></i>	<i><b>Frequência</b></i>	<i><b>Percentual</b></i>
Vampiro	22	34%
Outro	10	16%
Idealista	10	16%
Impulsivo	7	11%
Mago	6	9%
Hedonista	5	8%
Sobre-humano	4	6%
Total	64	100%

O principal modelo de personagem escolhido foi relacionado ao sistema *story-teller* ou Vampiro (34%). Este personagem vive em um submundo, escuro, onde há uma luta feroz pela sobrevivência e poder. Em seguida, a categoria "outros" (16%) que é bastante heterogênea, designando o contato com a natureza, a escolha em ser mestre,

além de personagens de sistemas pouco conhecidos. Em outro bloco, aparecem os personagens do sistema D&D e seus semelhantes. A principal categoria escolhida foi a dos "idealistas" (16%), isto é, personagens bons e que lutam por um ideal, podendo ser guerreiros ou paladinos. Logo após, a escolha de personagens "Impulsivos" (11%), que são "loucos", agressivos, "dão porrada" e se ligam aos instintos. Depois os magos (9%), que buscam conhecimento e se colocam acima dos outros, os "hedonistas" (8%) que como os bardos "gozam a vida" e, por último, os personagens "sobre-humanos" (6%), com características que o tornam acima dos humanos, principalmente os elfos.

Os motivos da impulsividade e do combate estão relacionados ao sistema D&D e parecem indicar a presença muito forte do fato dos jogadores interpretarem um personagem heróico através do RPG para liberar as suas tensões e "extravasar", a importância dele como um meio de "descarregar as tensões" e de "se aliviar". Isto pode ocorrer devido a pressões e problemas da vida real, por exemplo,

*"Olhe, eu estou com alguns problemas profissionais, então o RPG é uma oportunidade de deixar extravasar, trocar... eu tô com alguns problemas, muito stress e jogar é uma forma de liberar o stress, nossa desestressa pra caramba, depois do jogo.[Eu] saio outra pessoa, sem stress, sem nada " (S06)*

Em termos psicológicos, isso mostra o percurso de regressão da libido para o mundo "materno", ou seja, do inconsciente, ativando conteúdos psíquicos e gerando fantasias quando o indivíduo encontra obstáculos e problemas no mundo externo. Isso ocorre tanto como uma fuga para o mundo de fantasia, uma regressão para os tempos de infância, como uma busca de uma nova adaptação e orientação de significado vital que só pode ser realizada com o sacrifício dos desejos infantis do ego, ou seja, das parcelas da libido ligadas a complexos infantis e imaturos da personalidade.

As ações do "herói" podem aparecer como um "sintoma", uma forma de satisfazer um impulso que não foi elaborado ainda e é relativo a uma característica da personalidade do praticante e pode trazer um "alívio" para ele.

*"tal coisas que eu não faria normalmente na vida real, então a pessoa vai lá e ela libera a tensão, seja cantadas imaginárias com mulheres, homens. Eu acho assim uma terapia de relaxamento, liberar a tensão " (S07).*

Este alívio pode atenuar certas características da personalidade dos jogadores, por exemplo, conforme o relato de um deles,



*"Percebi que eu passei a ficar bem menos agressivo, eu era muito assim agressivo na escola. Mexeu comigo e ia passando, não tinha conversa, depois que eu comecei a jogar RPG, às vezes ficava nervoso na mesa porque o personagem estava sofrendo algo e no RPG do jeito que você quiser descontar você desconta e isto acabava aliviando muito " (S03).*

Se o significado do personagem permanecer apenas ou principalmente no "alívio" para o jogador, não ocorre o processo de transformação dos conteúdos psíquicos projetados no personagem. Ele provavelmente funciona como uma "válvula de escape" da tensão psíquica ou apenas uma compensação pela via da fantasia e uma espécie de sonho acordado. Para ocorrer a transformação, falta o aspecto do sacrifício de características e idealizações da consciência do jogador que é representado pelo sacrifício do herói, pois "o curso natural da vida exige inicialmente do jovem o sacrifício de sua infância e de sua dependência infantil dos pais físicos, para que não permaneça fixado a eles pelo laço do incesto inconsciente" (Jung, 1924/1986: §553).

Os motivos da "astúcia", "psicológico" e da "interpretação" relacionam-se principalmente ao sistema *story-teller* ou Vampiro e ligam-se com o personagem preferido que é o vampiro (34%). Conforme colocado, o sistema Vampiro retoma temas que constituem a "sombra" da modernidade como a agressividade, a morte, a luta pelo poder, a impulsividade, o frenesi dos sentidos, o êxtase, o caos, a desordem e a sensação de ser "amaldiçoado". Estes temas são a "sombra" dos valores dominantes e seu retorno relaciona-se com a figura de Dioniso.

Neste sentido, pode-se colocar que o sistema Vampiro representa a "sombra" do sistema heróico do D&D e, considerando que boa parte dos jogadores joga os dois sistemas, pode-se inferir que o fato de interpretar heróis no sistema Vampiro permite ao sujeito entrar em contato ou vivenciar parcelas de sua "sombra". Deste modo, ele coloca-se no processo de viver parcialmente a figura do "duplo", característico da temática do herói e seu irmão gêmeo e do retorno de Dioniso.

## 7.2.A DUALIDADE DO HERÓI

Não existe uma única imagem do herói. Assim como existem várias possibilidades de desenvolvimento do ego e várias etapas, existem vários modelos de herói. Cada modelo representa um modo de atuação heróica<sup>46</sup>, uma característica específica com que o ego pode se identificar e desenvolver em si, de forma simbólica.

No RPG o tipo de herói varia em função do sistema de jogo escolhido para jogar, devido ao modelo de fantasia de seu universo. Os principais sistemas de jogo utilizados ou os preferidos são *Dungeons & Dragons* (D&D) (35,6%) e Vampiro (30%), com menor participação de *story-tellers* (6,8%) e Lobisomem (4%), notando que Vampiro e Lobisomem podem ser considerados como do grupo dos *story-tellers*. Neste enfoque os *story-tellers* perfazem a maioria com 40,8 %.

**Tabela 3. Sistema de jogo preferido**

<b>Sistemas de RPG</b>	<b>Frequência</b>	<b>Porcentual</b>
D&D, AD&D	26	35,6
Vampiro	22	30,1
outros	17	23,3
<i>Story-teller</i>	5	6,8
Lobisomem	3	4,1
Total	73	100,0%

Em termos mais gerais o RPG possui dois modelos de heróis vinculados aos dois principais sistemas de jogo, o D&D e o *story-teller* ou Vampiro e pode-se pensar que os praticantes optem principalmente por um sistema de jogo e, conseqüentemente, por um modelo de herói, entretanto isto parece ser negado pelos dados das entrevistas e dos questionários. Nas respostas do questionário, há uma presença grande da categoria "outros" (23,3%) indicando a grande diversidade dos sistemas e aproximadamente a terça parte (37,5%) dos respondentes assinalou dois ou mais sistemas de jogo de RPG,

<sup>46</sup> No livro "O Herói interior", C. Pearson (1996) especifica seis modelos de herói relacionando-os a arquétipos, figuras mitológicas e a fases do desenvolvimento do indivíduo e com a jornada do herói. Ela inicia-se com a expulsão do "inocente" do paraíso, que se transforma no "órfão". Adquirindo esperança e aceitando o sofrimento, ele transforma-se no "mártir", onde aprende a se doar para os outros. Após isto, o "nômade" busca a sua identidade e autonomia, que, uma vez conquistadas, permitem ao sujeito manifestar e executar seu desejo no mundo com o modelo de "guerreiro". Com a realização disso, o indivíduo se realiza como pessoa desenvolvendo um sentido de totalidade como um "mago" e podendo

salientando-se que alguns sistemas como o GURPS são "universais", isto é, são aplicados a vários ambientes e épocas de jogo.

Essa identificação do jogador com dois modelos de herói pode ser vista de duas maneiras. Ela pode indicar uma possível dissociação da psique, uma etapa no seu processo de desenvolvimento e, portanto, um indicativo de imaturidade psicológica, pois o ego está em processo de estruturação e de separação do inconsciente. Essa é a interpretação tradicional da Psicanálise (Freud, 1974; Rank, 1991) e da Psicologia Analítica (Jung, 1924/1986; Neumann, 1992), refletindo o individualismo, o sujeito da modernidade e a unidade do "eu" ou do ego sob a lógica da identidade. Essa interpretação fundamenta-se em uma concepção linear do desenvolvimento humano onde cada estágio e cada fase do desenvolvimento são necessários para a estruturação da consciência, onde existe uma certa trajetória para isso (Samuels, 1992) e reflete a fase "heróica" da psicologia (Hillman, 1984) que ocorreu no século XX.

A outra interpretação da duplicidade ou multiplicidade de personagens desempenhados pelo jogador apresenta-se mais adequada, pois nesta concepção a multiplicidade reflete a posição do indivíduo na sociedade contemporânea, onde em vez de uma identidade, ele possui identificações múltiplas e exerce diferentes papéis, explicitando a ambivalência do sujeito que foi ocultada na modernidade. Na cena contemporânea, o sujeito apresenta-se plural e multifacetado, onde vigora o "ritmo orgânico feito de atrações-repulsões, de fascinações-rejeições, de alegrias e de castigos, de razões e de sentimentos de que as guerras dos deuses das mitologias antigas dão exemplos acabados" (Mafesolli, 2001: 110).

Nesta multiplicidade do sujeito, o seu objetivo não é mais controlar e conter seus diferentes impulsos em direção a uma unidade imaginária de si, mas experienciar a sua totalidade e ser "inteiro". Nesse sentido, modifica-se o conceito de desenvolvimento psicológico, enfatiza-se a possibilidade de transformação do sujeito e a convivência de suas inúmeras facetas e ambivalências interiores. A imagem ideal do herói como guerreiro e conquistador de si modifica-se para uma maior multiplicidade, onde cada modelo possui sua especificidade e sua liberdade "enraizada de um Si enraizado em um princípio vital anterior ao indivíduo e que a ele sobreviverá" (Mafesolli, 1991: 120) e cuja manifestação simbólica é do deus de muitas faces e da transformação: Dioniso. Ele também representa a imagem arquetípica da vida indestrutível, infinita que ocorre

sem limitação e sem atributos designada pelos gregos por *zoé*, que é a fonte de *bios*, da vida individual de cada ser, parcial, com atributos, qualidades e por isto mesmo limitada ao indivíduo (Kerény, 1976/2002). Assim e por analogia, cada personagem heróico representa *bios*, como a materialização de *zoé* em uma forma específica e determinada, mas que quando termina, retorna para o fluxo atemporal da vida indestrutível, isto é, para *zoé*.

A multiplicidade do sujeito pode ser observada no RPG sendo representada por meio dos diversos personagens nos diferentes sistemas de jogo, entretanto, essa diversidade pode ser caracterizada pelos dois principais sistemas: o D&D e o Vampiro.

O sistema D&D representa principalmente o herói tradicional que tem como imagem a figura do guerreiro e do matador de monstros como Hércules e São Jorge. Eles significam a implementação dos valores da lei e do julgamento pela vontade e a atuação no mundo e, psicologicamente, a etapa de consolidação e estruturação do ego e dos valores sociais, pois o ego na forma do guerreiro atua através da imposição da sua vontade e desejos sobre a resistência natural e instintiva da psique, reprimindo e dominando as tendências instintivas e regressivas da psique. O ego e a consciência são delimitados pelo superego, e "orientado(s) para conquistar e seu senso de identidade repousa em poder defender a ordem e em sua capacidade de conquistar, possuir e assimilar os objetos e adversários que se lhe opunham resistência" (Whitmont, 1991b: 104).

Também foram reprimidos comportamentos, atitudes e características opostas à imagem do herói guerreiro e à sua visão de mundo, constituindo a sua sombra. Esta, anteriormente concebida como fonte do mal e da fraqueza, é também a condição e possibilidade de renovação e crescimento desde que seja aceita e integrada ao ego.

O herói é considerado simbolicamente como o representante do ego, e o herói burguês moderno é um indivíduo racional, consciente, senhor de si, do mundo e dos seus desejos. O que ele deve combater é evidente: o bem teorizado e pensado deve ser posto em prática, o mal deve ser eliminado. Assim, executou-se a proposta e a tentativa de "mobilizar as energias individuais e sociais para concretizar um remate, uma parúsia que eliminasse a parte obscura do ser humano" (Maffesoli, 2004: 33).

O aspecto construtivo, racional, delimitador e ligado ao bom, belo e justo constituem a face solar ou luminosa do herói e dos seus valores. Este aspecto parece ser predominante no sistema D&D de RPG, onde o jogador constrói um personagem herói que luta com monstros, salva princesas e as aldeias, passa valores. Este herói

funciona no regime diurno do imaginário, trazendo ordem, separando e construindo, é o herói solar.

Entretanto nas entrevistas e no questionário, os jogadores também praticavam o sistema Vampiro que pode ser considerado como o reverso ou a "sombra" do sistema D&D, pois nele há luta pelo poder, os personagens são vampiros, lobisomens ou outros monstros e as ações ocorrem durante a noite. Nesse sistema de jogo, a intenção principal não é salvar, mas conseguir poder ou sobreviver. O entendimento desta dualidade e oposição entre os sistemas D&D e Vampiro passa pela consideração da dualidade da figura do herói incluindo o seu antagonista ou o seu duplo. Aqui o herói se dissolve na multidão, mergulha nas trevas, trabalha no regime noturno do imaginário, é um herói lunar.

Em oposição ao herói solar, ao seu comportamento, seus valores e ao que representa na psique humana, existe a parte obscura e rejeitada da psique denominada de sombra que aparece nos desvios e brechas do instituído e é simbolizada pelo herói lunar. A sombra não é suprimida simplesmente pela repressão ou negação, mas é integrante do ser humano como uma estrutura antropológica que se manifesta e exige reconhecimento.

Esta dualidade reflete-se nas imagens do sol e da lua e aparece nos mitos como o duplo do herói, seu irmão gêmeo ou antagonista. Este representa a parte obscura do herói, por exemplo, na lenda do *Graal* temos Percival e Gawain e no mito babilônico Gilgamesh e seu irmão Enkidu (Maffesoli, 2004: 119). Existe uma tensão no homem empírico entre estas partes boas e más, entre o anjo e o demônio que parece estar retornando. A noção de um sujeito moderno que atua apenas no pólo racional e solar e que procura ser perfeito é uma construção recente e parece estar saindo de cena (Maffesoli, 2004; Maffesoli, 1985).

Apesar da pesquisa focar preferencialmente o universo D&D, boa parte (aproximadamente 34%) joga os dois sistemas e nas entrevistas relataram sobre o sistema Vampiro. Conforme assinala Maffesoli (2004), o ideal solar está em vias de saturação e está retornando a vivência de ambos ou em outros termos, o "drama" do D&D começa a ceder lugar também para a "tragédia" do Vampiro.

### 7.3. SISTEMA D&D: O HERÓI SOLAR

Para os jogadores, o herói é simplesmente o elemento principal da narrativa. Nesta visão temos dois modelos de herói. A primeira, como é relacionada abaixo, lista as respostas à questão aberta do questionário sobre o motivo da escolha do herói para os jogadores que preferem o universo D&D:

*“defesa dos fracos, proteção da natureza, sem sacrifício, com coração, carismáticos, solitários e anti-sociais, defende fracos e ajuda os necessitados, defende a natureza, imortal, salva o mundo, não dá para ser assim na vida, personagem completo, viver aventuras, ser grande herói, não preciso dormir envelheço ou adoço, sou herói, não existem, disciplinado, estudioso, busca o conhecimento e o bem, com magia, mexem com o impossível, força, habilidade em combate”(Questionário).*

Ou nas palavras de um participante que narra o jogo como mestre:

*“o D&D muito pelo contrário. É a questão do heroísmo, uma coisa que eu sempre procurei passar para os meus jogadores que é muito importante para mim.... A questão do desapareço. do heroísmo, da humildade e todos estes valores que a gente acaba esquecendo no cotidiano” (S13).*

Aqui o herói é considerado como alguém que realiza façanhas, que é ligado ao bom, belo e justo, ou seja, a uma concepção tradicional ou solar do herói. Na classificação de G. Durand (1997), o herói é um símbolo diarético, isto é, representante da luz em oposição às trevas, um lutador da luz contra as trevas e a queda no abismo. Ele se encontra do regime diurno do imaginário, regime das antíteses, da oposição e da discriminação, onde funcionam os princípios da exclusão, contradição e identidade. Desse modo, pode-se considerar os herói em dois modelos relacionados aos dois regimes do imaginário, a saber, o solar e o lunar.

O herói solar é um guerreiro violento, possui uma audácia e um descontentamento que o leva a romper limites e o conduzem a uma transcendência (Durand, 1997: 159s). Ele conta com uma arma cortante, exemplarmente, a flecha. Ela representa o corte e a separação entre o bem e o mal, a justiça e o caráter fálico enquanto sentimento de potência, e personifica a libido ou energia psíquica e seu fluxo (Jung, 1986/1924: §273-297). Suas armas e seu combate representam o processo e a força de sublimação e espiritualização do guerreiro.

**Ilustração 11. Capa de suplemento de D&D**



O herói exemplar é o "matador de dragões", apesar de existirem heróis que utilizam-se das armas do adversário. O combate se cerca mitologicamente de um caráter espiritual. Estes aspectos aparecem também nas respostas à questão aberta, mostrando uma outra face do herói:

*“assassinos mais temidos, autocratas e arrogantes, com segundas intenções, rápido, furtivo, carismático, canta, mulherengo, louco, obscuridão, aproveitador, sobrevivente, gosto dos combates, muita porrada” (Questionário)*

Isto mostra uma certa ambigüidade na figura do herói, que é justamente a ambivalência do símbolo e da direção da libido. No sentido progressivo ela aponta para o aspecto construtivo e de procura do significado e da relação com o Si-mesmo; no sentido regressivo indica uma regressão da psique e uma espécie de catarse dos impulsos reprimidos. Aparecem de forma clara dois elementos, a agressividade e a transformação. A agressividade pode aparecer ligada a *Tanatos* ou pulsão de morte como uma necessidade para combater a libido regressiva (Durand, 1997: 197) e as

forças incontroláveis do inconsciente, representadas nas figuras de monstros e dragões. Os heróis matadores de "monstros", com identidade de conquistador, que tendem a possuir e assimilar objetos e adversários, superar os desafios e são os defensores da ordem representam o esforço heróico do ego para superar a natureza instintiva do homem pela vontade. Este modelo de herói se apóia no superego, com treinamento para o julgamento e o autocontrole e representa o estágio da consciência denominada de "patriarcal" (Whitmont, 1991: 104). Neste, os valores da identidade unitária, controle, poder, saber, domínio sobre a natureza, separação entre sujeito e objeto, racionalidade, existência de regras, leis e princípios morais são enfatizados. Estes representam justamente os valores da modernidade e o modelo de herói burguês (Maffesoli, 2001: 119). Existe concomitante a isto um impulso para o poder, possessividade, ciúme, inveja e necessidade de domínio e conquista. A agressividade, em termos psicológicos, é essencial para a afirmação do indivíduo, para a estruturação de um ego sadio e forte, para a auto-afirmação, sensação de estar vivo e desenvolvimento psicológico e deve ser transformada em assertividade.

O problema é que as imagens tradicionais da natureza humana e do herói focalizam a negação e a repressão da agressão e da violência existentes no mesmo. Isto acaba por constituir uma parte da "sombra" do herói (Whitmont, 1991: 40) e as ações do herói em nome do "bem" tornam-se o seu oposto.

"O 'bem', com efeito, é a justificação última do messianismo judaico-cristão. As teorias da emancipação e o universalismo modernos, que se constituem suas mais recentes manifestações se escoram nesse princípio básico. Foi em seu nome que as diferentes inquisições fizeram o seu trabalho sujo. Em seu nome é que foram cometidos todos os etnocídios culturais e justificados os imperialismos econômico e político... que se decreta o que deve ser vivido e pensado, como se deve viver e pensar [...] que constituíram a marca da ocidentalização do mundo a partir do fim do século XIX". (Maffesoli, 2004: 12).

Isto mostra o retorno do "mal" na visão do herói, ou seja, da sua face obscura e negada nele e na própria natureza humana. Esta face obscura do herói retorna na figura do anti-herói, porque o mito do herói tradicional, o guerreiro, que prevaleceu na cultura ocidental entrou em colapso e perdeu significado tornando-se anacrônico (Pearson, 1996: 12). Novas figuras e modelos de herói estão aparecendo na cultura representando as novas formas de viver, sentir e significar que estão retornando. A separação profunda entre bem e mal, sobre o qual repousa o discurso da emancipação do sujeito contemporâneo (Maffesoli, 2004: 40), implica nesta negação e repressão dos aspectos



"sombrios" do herói que agora retornam. Nos jogos de representação isto fica claro no universo *story-teller* ou Vampiro e sua dinâmica ligada com a noite, a luta pelo poder e intriga.

#### **7.4.STORY TELLER OU VAMPIRO: HERÓI LUNAR**

O principal sistema de *story-teller* é especificado normalmente simplesmente como Vampiro, sendo descrito no livro de regras "Vampiro: A Máscara" (Hagen, 2004). Neste mundo de ficção, os vampiros existem entre os humanos e se escondem, com os principais fatos da história humana sendo definidos por eles e não querendo que os humanos saibam de sua existência, "pela mesma razão que o lobo não quer que a ovelha saiba que ele está ao seu redor". De acordo com a lenda, Deus transformou Caim em vampiro como castigo, mas ele descobriu o ritual do "abraço" e a forma de conseguir discípulos. Os vampiros são descendentes de Caim. Cada geração de vampiros é um pouco mais fraca que a anterior. Com o tempo se criaram clãs ou famílias que começaram a lutar entre si pelo poder. Os vampiros consideram a humanidade como seu rebanho, o qual mantêm para se alimentar.

A ambientação do Vampiro aparece como oposta ao universo D&D. Aqui os personagens aparecem com uma maldição, marca ou incompletude que tentam sair, retirar ou preencher. O mundo, diferente do D&D, aparece obscuro com valores relativos e inseguros. Ele sempre aparece como provisório e amoral, restando então aproveitar o instante. Isto aparece nas descrições dos entrevistados sobre o sistema de jogo:

*“mas você nunca sabe o que é certo e errado porque no próprio livro diz que você é um vampiro, uma pessoa condenada, mas há uma chance de salvação. Em termos de jogo, os truques para tornar o personagem mais forte existem, mas para fazer o teu personagem vampiro que não é condenado, mas tem uma salvação remete as nossas pessoas normais do nosso mundo possam manter uma felicidade, mas ela existe. Não está somente nos bens materiais, os vampiros podem perceber isto, eles podem ser muito ricos, mas vão sempre viver às custas de alguém, você pode conseguir uma felicidade, mas conseguir sustentar isto é difícil” (S07).*

Nessa descrição aparecem os elementos que descrevem o herói deste sistema como um personagem com muitos elementos trágicos. Inicialmente, o vampiro é um problema para si mesmo, pois não consegue orientar sua conduta e vivência a

contradição entre o ser humano que era e o que se tornou. Ele também se percebe como poderoso, mas condenado e incapaz de alcançar a felicidade ou a sua salvação e dilacerado entre o ser humano que era e a criatura que se tornou. Assim, a consideração trágica aparece como predominante no universo do Vampiro e no próprio herói, pois o personagem apresenta-se com dúvida em relação a si próprio, está dilacerado entre dois mundos e percebe-se como joguete do destino (Vernant & Vidal-Naquet, 1977).

Como complemento à consideração trágica do mundo, existe uma sensibilidade trágica do mundo, conforme descrita por Maffesoli (2003). Nessa, o conflito considerado uma característica fundamental do mundo, há regiões acima do conhecimento humano e o sujeito não se percebe como senhor de seu destino e de suas ações, desse modo, resta ao personagem do Vampiro, tal como ao indivíduo na contemporaneidade, uma aceitação daquilo que existe, com os seus prazeres, limitações, a sua impermanência e fugacidade inclusive a eliminação do personagem ou a morte, daí no Vampiro estar muito presente o tema da morte, das imagens estarem ligadas a um ambiente e universo noturno e pesado psicologicamente.

Isso leva a uma ética e um modo de vida que privilegia o instante e o hedonismo que se opõe à sensibilidade dramática, na qual há um projeto, uma história, um caminho linear e correto, onde o aleatório e a incoerência "cedem lugar à razão sã, ao procedimento seguro que conhece o sentido da marcha e tem a obrigação de ensiná-lo" (Maffesoli, 1997: 50). Essa sensibilidade dramática gera uma moral e um comportamento de controle, contenção e de uso parcimonioso e econômico os bens materiais e afetivos disponíveis no momento. Assim, quanto ao exagero e aos temas presentes no RPG e na sociedade contemporânea, deve-se colocar que:

"o trágico que é causa e efeito dessa atitude [...] A exuberância, sob as suas diversas formas, pode ser analisada como a expressão de uma apreciável dimensão trágica incorporada. No amor, no desregramento dos sentidos, na expressão festiva, o gosto amargo da finitude está sempre presente. O barulhento Dionísio [Dioniso], convém não esquecer, é ao mesmo tempo o deus do amor e da morte" (Maffesoli, 1985: 25).

Essa exuberância e desregramento dos sentidos são claramente percebidos no *live* por meio da caracterização dos personagens, da preparação do local do jogo, do clima festivo e do próprio desenrolar da trama, que sempre envolve o exagero de acontecimentos, situações e de personagens. Nesse sentido, o exagero parece ocorrer principalmente pelo viés imaginativo, mas existem casos onde há uma busca também

pelos sentidos e aí pode suceder o uso substâncias que incrementa o prazer tais como drogas ou álcool.

Todo esse desregramento, essa agitação, dissolução de papéis e a percepção dos encontros e *lives* como uma festa indica o RPG como uma das manifestações dos impulsos dionisíacos, denominado em sua forma social de orgiasmo por Maffesoli (1985). Ele aparece ligado ao sexo, à morte, à noite e à violência, que são temas comuns nos personagens e história do Vampiro, sendo essencialmente lúdico, com uma concepção temporal relacionada aos ciclos de nascimento e morte e como um momento de prazer e de vivência afetiva, conforme relatos dos entrevistados e dados do questionário.

O aspecto cíclico do tempo ou de um eterno retorno apareceu claramente em dois momentos. Um deles foi quando os integrantes de um *live* relataram que no final do ano ocorre um cataclismo, aquela aventura se encerra com a morte ou eliminação dos personagens e reinicia-se outra aventura no mesmo ambiente. O segundo momento manifesta-se no fato dos praticantes de RPG relatarem que eventualmente jogam várias vezes uma mesma aventura, como no caso da aventura descrita pelo informante Rogério.

Na observação das entrevistas e dos relatos dos informantes, parece haver duas existências: uma cotidiana, real e, muitas vezes, insatisfatória; e a outra existência através do RPG, esta vista como mágica, criativa e estimulante. A partir disso, pode-se inferir que "a uma regra exterior esclerosada, o orgiasmo opõe seus rituais como eventuais antídotos [...] e nesse mesmo sentido que ele se torna um elemento de socialização" (Maffesoli, 1985: 113).

Ele aparece como um elemento de socialização cuja ênfase acaba recaindo no grupo e na amizade entre os seus membros, mesmo com proibição de drogas e álcool nos grupos de jogadores. Por exemplo, um informante relata que "*não temos drogas no grupo, poucos fumam ou evitam de fumar, tratam tudo com respeito*" (S01).

Essa proibição explícita e manifesta em relação ao uso de drogas indica uma preocupação com a percepção da sociedade e dos outros em relação aos jogadores, dado os fatos noticiados na mídia. Entretanto isso também pode ser visto como um mecanismo de defesa em relação ao fascínio que as drogas provocam e que, pelo viés da imaginação, o RPG também pode provocar.

Deve-se observar que o orgiasmo procura recuperar "todos os elementos que, na maior parte do tempo, se acham ocultos na estruturação social" (Maffesoli, 1985: 109)

e foram banidos ou renegados pelos valores dominantes, isto é recuperar os da sombra coletiva e provocando um misto de atração e repulsão (Whitmont, 1991a). Desse modo, na representação de um personagem do sistema Vampiro se manifesta ou recuperam-se elementos da sombra coletiva que estão materializados no indivíduo. Assim, ele participa de uma modulação social do orgasmo por meio do *live*, no qual há uma ambivalência que solicita os sentidos do viver e do gozo.

#### **Ilustração 12. Figura de personagens de Vampiro**



(de Vampire: Dark Age Tremere, USA, 2000: 21)

Jogar ou interpretar *story-teller* representa o aspecto de entrar em contato e, de certa forma viver, um submundo, a sombra do poder, da animalidade e da morte da cultura moderna. Haja visto que devido justamente a este sistema de jogo o RPG tem sido considerado pelos fundamentalistas como "demoníaco" ou "obra do diabo" (Anexo 7 - Opinião do Pastor internauta). O contato com a sombra ou a "descida ao inferno" é um momento necessário em qualquer iniciação. Ela se apresenta como uma estrutura antropológica, pode ser negada ou controlada, mas as mitologias contemporâneas como a publicidade e as produções cinematográficas e televisivas mostram e realçam exatamente esta parte obscura da alma humana (Maffesoli, 2004: 41).

O Vampiro enfatiza o lado animal do homem, a ligação entre o êxtase, a sexualidade, a morte e a noite em oposição ao controle, a vida e ao dia. Ao beber o sangue, o vampiro entra em frenesi, o seu lado animal domina-o. A temática da morte e de sua dominação ou da tentativa de evitá-la mostram provavelmente uma forma de aceitá-la, lidar com ela ou tomar consciência dela, pois ao interpretar um vampiro, a ambivalência aparece:

*“gostaria de ser um vampiro e toda esta coisa romântica e tal, mas puta cara, eu ia ter que me alimentar de pessoas e realmente a primeira vez que eu parei para pensar nisto: eu ia ter que matar as pessoas para senti-las em êxtase enquanto eu estava matando. Sabe isto gerou uma angústia, sabe eu não conseguiria. Aha! Eu gostaria de ser um vampiro. Sabe eu não gostaria, esta atmosfera tétrica que é uma coisa desagradável. Eu diria que é isto assim” (S09).*

Os jogadores vivem por meio da representação no jogo uma parte da existência que não pode ser negada, o mal e a parte animal do homem, isto é, a sombra moderna como parte da existência. Na representação do RPG, "a teatralização do *daimon* é uma boa maneira de domesticá-lo, de se proteger dele [...] homeopatiza o mal até que proporcione o bem de que também é portador" (Maffesoli, 2004: 54).

O RPG, operando com função semelhante a um ritual, possui um aspecto de uma repetição, representação e dramatização controladas de afeto ou emoções muito intensas, exageradas ou primitivas materializando-as em sensações corporais, uma experiência básica e fundamental. Isto pode evitar a atuação compulsiva destes afetos (*acting-out*) e possibilita trabalhar, conter e transformar estes afetos, pois a interpretação no RPG, tal como o ritual, possui uma configuração simbólica e a redundância, a repetição e transformação são propriedades do símbolo. Esta capacidade de transformação é salientada nos questionários onde 79% dos respondentes sentem que jogar RPG contribui para modificar ou desenvolver certas características pessoais e na fala de um informante:

*"RPG te dá várias opções de pensar... e fazer coisas que você nunca faria no seu consciente. Imaginar coisas e vivenciar sem necessariamente ter que fazer aquilo concretamente" (S08).*

Deste modo, o sujeito pode se relacionar com estes afetos, não se confundindo ou sendo tomado de forma obsessiva por eles e podendo realizar um equilíbrio entre as

necessidades conscientes, da realidade e as necessidades inconscientes, além aceitar o que antes era potencialmente ameaçador (Whitmont, 1991b: 259s).

A ritualização, nesta forma do RPG, pode funcionar como uma alternativa à repressão ou negação, permitindo a transformação do afeto e sua aceitação por parte da consciência. Entretanto para serem eficazes, os símbolos presentes no ritual devem estar "vivos", isto é, serem significativos, o indivíduo deve ter um senso de significado no mesmo, ou seja, os participantes devem estar emocionalmente envolvidos e motivados. Sem isto, a interpretação no RPG, tal como ritual, não passa de uma mera representação ou encenação.

Portanto o RPG, como o ritual, pode ser considerado um jogo dramático, operando através da lógica do "como se", onde é necessário que os participantes tenham comprometimento com a atividade, sintam satisfação e prazer em realizá-la, não seja utilitário e tenha um caráter lúdico, de jogo cooperativo e não de competição. As regras devem servir ao jogo e a este "clima" mais do que determinar o jogo, elas devem possibilitar um contexto lúdico, de contenção e direcionamento.

O participante do RPG tem a possibilidade de testar os limites da realidade de uma forma simbólica e quase experimental, pois permite a "encenação deliberada, dentro de um contexto formalizado, de impulsos, sentimentos e visões arquetípicas" (Whitmont, 1991b: 264), amplia canais de comunicação com os outros indivíduos e com a psique inconsciente possibilitando a expansão da percepção consciente, pois imagens com forte carga afetiva ou emocional podem ser vinculadas a experiência ou atividades concretas. Deste modo, realiza um conhecimento por experiência e vivencial e não apenas conceitual. Seus elementos essenciais podem ser condensados em

"percepção da imagem e a assimilação da forma e do símbolo (eu vi); expressão através da palavra, a fórmula sagrada, o mantra, o som, ou mesmo o som do silêncio deliberado, carregados todos eles de poder, consciência e significado (eu disse); a representação solene (eu fiz)" (Whitmont, 1991b: 267).

Por consequência, em um contexto grupal ou coletivo, o RPG atuando como um ritual pode elaborar o confronto e a ligação entre o sujeito e o grupo, ajudando cada indivíduo a descobrir seus padrões e o alcance da influência grupo em relação a si próprio.

Dentro deste contexto, o participante pode perceber a si mesmo como plural e diverso, a integrar e considerar o "mal" como um elemento a mais da realidade, não se

importando com as conseqüências metafísicas disto. O fato de jogar Vampiro, dramatizar rituais de sangue, conjurar magias de livros antigos como uma dramatização teatral, vestir-se de preto entre outros comportamentos não implica em seguir uma religião, concordar com isto ou com determinada visão de mundo. Seu sentido consciente é simplesmente representar o jogo, interpretar o personagem e se divertir no *live*:

*“Live é onde de todo mundo seguem as regras. Porque o Vampiro, porque é uma coisa bem simples. Um jeans, uma roupa preta; todo mundo tem isso em casa... O live é como se fosse um teatro, tem que aparecer com a roupa ou coisa assim, ajuda na caracterização do personagem” (S01).*

Não se busca uma justificativa teórica na psicologia, sociologia, nas ciências, religião ou filosofia para jogar. Joga-se porque é divertido, para encontrar amigos, porque os jogadores sentem que é bom e satisfazer uma necessidade ou vontade interior. O conhecimento de si e dos outros acontece em decorrência do jogo e da representação, mas não é o seu objetivo.

A temática do Vampiro que é relacionada com a morte, o clima noturno e gótico, esoterismo, demonismo e condenação surge e se joga como uma possibilidade a mais dentro do universo do RPG. Alguns praticantes pararam de jogá-lo simplesmente porque não se interessaram mais ou porque o grupo se desfez, mas não por motivos religiosos, morais ou políticos.

Para a realização do *live* as pessoas se reúnem, se caracterizam como se fossem realizar um teatro, separam o local onde ocorrem as ações e interpretam os personagens do local onde se preparam ou descansam, configurando uma separação entre o mundo do jogo e da realidade. De certa forma, constitui um território e um local onde podem se soltar, interpretar e viver o seu personagem. Neste contexto, podem soltar-se e serem quem sentem que também são, podem libertar-se de algumas *personas* ou papéis sociais e portarem outras máscaras que lhes trazem satisfação. Isto inserido dentro de um grupo que traz um sentido de coletividade, de agitação e de vida intensa.

A decoração do local, configurando um território psíquico, "permite de comungar com o outro [...] em referência a valores vividos no presente [...] esses lugares que compartilhamos com os outros permitem suavizar a carga trágica, ligada, justamente ao presenteísmo" (Maffesoli, 2003: 187).

Nos *lives* e no RPG em geral, a interpretação de personagens condenados, trágicos, "demoníacos" e, sobretudo, diferentes pode conduzir a uma maior aceitação do mundo tal como é e do que é diferente no outro e em si mesmo, em outras palavras, a aceitação da sombra coletiva e do próprio indivíduo.

A imagem de homem existente no universo do Vampiro contrasta fortemente com a imagem cristã do homem, do modelo romântico do bom selvagem de Rousseau no qual o homem se sacrifica pelo outro, é racional, essencialmente bom e a sociedade o deturpa.

Neste universo, o sujeito além do terror traz claramente um lado escuro da natureza humana:

*“[gosto do] Vampiro não é por causa do terror, mas por causa da politicagem, intriga, me interessa isso, ele é o único sistema [de RPG] que traz isso. Não é terror, mas intriga, uma politicagem, não é matança, mas mais psicológico” (S01).*

O êxtase do sangue, a luta pelo poder, a politicagem, traição e intriga e o próprio personagem vampiro. Ele pode ser interpretado como símbolo teriomórfico no qual um homem transforma-se ou adquire as características de um morcego, pois vive do sangue de outros.

Nesta ambientação de RPG, os personagens do tipo vampiro não são demônios por si, inicialmente pensam e agem de forma semelhante a quando estavam vivendo. Entretanto, quando este personagem descobre a fome de sangue e frenesi que o possui quando ataca uma vítima, e que necessita do sangue e deste frenesi para continuar sua existência, então, esta fome começa a dominá-lo, transformando-o de forma trágica, lentamente e inexoravelmente e em um monstro sádico e cruel. Sendo diferente e tendo que se alimentar, matar fica cada vez mais fácil. Guardando o seu segredo, deixa de confiar em outros e torna-se manipulador, compara a vida humana com a sua, considera-a cada vez mais desprezível e, deste modo, perde cada vez mais a noção de valor e significado.

Isto se relaciona com o processo de teriomorfia, isto é, adquirir um totem, animal de poder ou tornar-se um animal corresponde psicologicamente ao processo de identificação do ego com uma parte da personalidade ou arquétipo simbolizado pelo animal. A identificação é "um alheamento do sujeito de si mesmo em favor de um objeto que, por assim dizer, ele assume" (Jung, 1991b: §825), ocorre um alheamento do sujeito de si mesmo, no qual o ego se adapta a um objeto externo. Isto acarreta a



formação de um caráter secundário, com o ego identificando-se de tal forma com parte da personalidade que o indivíduo fica sujeitado ao inconsciente, perdendo sua verdadeira individualidade (Jung, 1991b: §416), entretanto o ego adquire para si a carga afetiva destes elementos do inconsciente sentindo-se mais forte. Deste modo, "os símbolos teriomórficos indicam sempre que um processo psíquico se realiza na etapa animal, isto é, na esfera dos instintos" (Jung, 1954/1985: §173).

No *story-teller*, tal como na mitologia, o personagem vampiro necessita se alimentar de sangue para permanecer vivo, associando-se o vampiro ao morcego. Uma pessoa não se torna vampiro simplesmente sendo mordida por ele, mas existe um pequeno ritual (o abraço) que o vampiro faz, ele "escolhe" se a vítima vai se tornar ou não um vampiro. O ato de beber o sangue diretamente da vítima provoca no vampiro uma sensação de êxtase e frenesi muito forte. Ele pode se tornar incontrolável e não medir as conseqüências para conseguir sentir novamente esta sensação, tal como um viciado. É o lado animal e instintivo que aparece (*the beast*) em oposição à sua humanidade e provoca estas sensações e frenesi. Inicialmente acredita que pode controlá-lo, mas com o tempo e a perda e morte dos amigos, amantes e valores humanos, ele toma conta de todo o vampiro e ele se torna um animal. O vampiro pode resistir por décadas ou séculos, mas acaba por sucumbir a ele. Em algum momento, o cadáver na sua frente é considerado pelo vampiro como mais uma coisa e então o último rasgo de humanidade se vai. A transformação do homem em animal:

"... é integrada em contos e mitos em que o motivo da queda e da salvação é particularmente nítido. Quer o demônio teriomórfico triunfe, que suas artimanhas sejam frustradas, o tema da morte e da aventura temporal e perigosa permanece subjacente a todos esses contos em que o simbolismo teriomórfico é tão aparente. O animal é assim, de fato, o que agita, o que foge e que não podemos apanhar, mas também o que devora, o que rói" (Durand, 1997: 89).

O simbolismo associado ao morcego é múltiplo e duplo, com significados positivos e negativos. Segundo Chevalier & Gheerbrant (1989: 621), no Extremo Oriente o morcego é considerado símbolo da felicidade e da longevidade, pois vive nas cavernas que são consideradas uma passagem para o domínio dos Imortais e, segundo o escritor romano Plínio, é utilizado na preparação de afrodisíacos, ligando-se a poderes eróticos. Ele é um dos animais que encarnam as divindades subterrâneas entre os maias, sendo considerado senhor do fogo, destruidor de vida, devorador de luz e

como substituto das divindades ctonianas do Jaguar e do Crocodilo, sendo também um emblema da morte.

No Renascimento, como único mamífero voador, significava a mulher fecunda; na alquimia representa o andrógino, o dragão alado e os demônios; suas asas eram consideradas iguais às asas dos habitantes do Inferno. Na arte com inspiração germânica, pode significar a inveja. O morcego é ainda considerado como um pássaro falhado, saiu do grau inferior, mas não atingiu o degrau superior da evolução. Ele é o "ser definitivamente imobilizado numa fase de sua evolução ascendente... um malogrado do espírito" (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 621). Este é exatamente o caso do vampiro, um homem que se recusou a morrer e cumprir a sua trajetória vital, o que representa a sua condenação.

*“o personagem em si que eu gostava, o cara era italiano e lutou a primeira guerra, foi ferido daí ele voltou e se tornou um humano que pede para ser vampiro. Aí com isso ele continuou vivo. Para não morrer, ele se tornou um vampiro. Ele pensou: isto é errado e se tornou um dos seguranças, ele não ataca, ele defende. Ele era muito legal. Ele era extremamente forte de caráter. Sabe, ele se impunha; ele era muito presente e aquilo foi desenvolvendo e durei seis meses com aquele personagem” (S12).*

Os temas, características e imagens associados ao vampiro e a esta ambientação ressaltam o ressurgimento do selvagem, selvagismo e da figura de Dioniso. Este surgimento ocorre como contraponto à racionalização da vida em sociedade e da domesticação do homem na modernidade (Maffesoli, 2003: 140) conduzindo a uma "asepsia da vida social". Isto é marcado na sociedade de produção, onde os modelos e os mecanismos de defesa foram perdidos e com a resistência à agressão, os riscos e a sede de viver, disseminando-se o tédio. Entretanto na sociedade de consumo há o contrário, um retorno do reprimido e do gosto dos prazeres pelos sentidos, retorno do sentido "animal" do ser humano. Um hedonismo antes restrito às elites se dissemina pela totalidade do corpo social, o "gozo" como satisfação dos desejos é oferecido a todos e todos querem participar dele. Ocorre o que se pode denominar de "vitalismo", um movimento no sentido de incorporar a dimensão animal no homem, permitir as manifestações exacerbadas, rituais e canalizadas dos instintos. Este processo produz uma cultura correspondente a uma "razão sensível", ligada não a uma libido de dominação e entendimento, mas de participação e ligação.

A noção do vitalismo facilita pensar a experiência e o qualitativo existentes atualmente. Ele fundamenta-se em uma confiança na vida, no seu equilíbrio regulador, na aceitação dos excessos e nos seus ajustes. Os jogos de representação com a ambientação do Vampiro e com a temática da morte, da noite, do excesso expressam, da mesma maneira que outros movimentos como parada gay, movimentos pela paz e outros como as *raves*, os *punks*, *techno*, principalmente e em sua maioria

"o desejo anômico de uma vitalidade que já não reconhece e, portanto, já não aceita as diversas obrigações sexuais, filosóficas, econômicas impostas pelas instituições modernas... a efervescência social não é reivindicatória nem contestatória ... afirma seus valores, e se afirma enquanto tal pelo mesmo motivo. Como se diz da vida, basta-se a si mesma". (Maffesoli, 2003: 145).

Há também neste vitalismo uma busca de uma fonte vital, através do limite na morte, no frenesi e na aventura da encenação e interpretação de uma história em um *live* de Vampiro. Como exemplo, no Anexo 8 -A história de Walter Wallace e seus Filhos, há um breve histórico de um personagem composto por um jogador. Ele é um camponês simples e esforçado com filhos que se torna um caça-vampiros e tem seus filhos transformados em vampiros por vingança. Aqui se verifica o tema da vida simples e pacata, da aventura de caçar vampiros e da queda ao se tornar um deles, a perda da família e a busca da mesma, da vingança e de sua salvação. Verifica-se a reedição do arquétipo da queda-renascimento e que se traduz em um percurso iniciático, traduzido em trajetória heróica em uma aventura de RPG.

Deve-se ressaltar que o êxtase, o hedonismo e os excessos característicos desta atitude "dionisíaca" refere-se a uma regressão da psique e, neste sentido, se o ego não estiver suficientemente estruturado pode prevalecer o lado destrutivo do inconsciente estimulando o desequilíbrio que pode se manifestar no consumo excessivo e dependência de substâncias psicoativas ou drogas e na confusão entre a imaginação e a fantasia. Em termos simbólicos, o herói não possui poder suficiente para matar o dragão e é devorado por ele sucumbindo durante a sua jornada (Neumann, 1992).

### 7.5.A JORNADA DO HERÓI

Uma determinada aventura é o eixo central de uma "história" para um grupo de jogadores de RPG. Normalmente o mestre propõe uma aventura em um determinado universo e os jogadores constroem seus personagens. Este personagem vai partir em uma jornada e espera trazer ou conseguir algo, ou seja, o herói inicia a sua jornada em busca do tesouro. Nessa aventura, cada jogador identifica o seu personagem como um herói naquela aventura e é, segundo o seu próprio ponto de vista, o personagem principal daquela história e que inicia a sua aventura.

Na sua busca, ele deve colocar de lado as regras sociais convencionais, muitas vezes consideradas como uma prisão, e lançar-se no desconhecido declarando que a "vida não é fundamentalmente sofrimento, mas aventura" (Pearson, 1996: 83). Essa imagem do nômade ou aventureiro aparece nas imagens do *cowboy*, do viajante, do explorador solitário da natureza e das pessoas que partem para conhecer o mundo. Esse impulso de sair pelo mundo, de abandonar os papéis sociais convencionais pode ser caracterizado como um impulso: a "errância" (Maffesoli, 2001). Esse impulso "traduz bem a pluralidade da pessoa e a duplicidade da existência. Também exprime a revolta, violenta ou discreta contra a ordem estabelecida" (Maffesoli, 2001: 16), que começa a se disseminar atualmente pelo corpo social atualmente e é um elemento para compreender os aspectos rebeldes nas gerações mais novas.

Quando começam a praticar RPG, os jogadores tendem a construir ou escolher personagens capazes de realizar coisas espetaculares tais como salvar a cidade ou o mundo, descobrir tesouros entre outros. Isso ocorre porque o conceito de herói é normalmente alguém que realizou alguma façanha ou atingiu algo além do normal, isto é, um sujeito que "descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência" (Campbell, 1990: 133) e os jogadores se inclinam a identificar-se com esta característica do herói devido a uma compensação ou idealização de determinada característica.

Isso aparece claramente na questão que indagava sobre os motivos de escolha do personagem figuravam: defesa dos mais fracos, guerreiro, temido, bom coração, carismático, defende a natureza, independência, ser grande herói entre outros. É senso comum entre os jogadores que "*o pessoal joga RPG para ser herói*" (S03). O próprio material de introdução ao RPG salienta o fato da aventura e do heroísmo,

principalmente no universo D&D, onde os personagens e os lados do bem e do mal, luz e trevas, são definidos, muito diferentemente do universo do Vampiro, mas fica claro o apelo a um desligamento do mundo real e ao exercício do personagem "herói". Assim, a temática do herói e o mito do herói são elementos centrais para a prática do RPG, lembrando que o mito do herói representa simbolicamente o processo de desenvolvimento da consciência e a jornada heróica, os desafios e batalhas que o herói e a consciência enfrentam para se afirmar.

A jornada do herói sempre se caracteriza por uma saída da normalidade ou do mundo comum e conhecido, uma marcha em direção ao desconhecido, maravilhoso e fantástico, isto é, uma aventura (Campbell, 1949/1988; Jung, 1924/1988b). Desse modo, a temática da aventura está intimamente ligada ao mito do herói e, conseqüentemente, apresenta-se fundamental no RPG, no qual muitos jogadores são atraídos pela possibilidade da aventura e de fazer coisas heróicas. Isso aparece nas respostas do questionário à questão aberta: *"sair do real por algumas horas", "aventuras fantásticas"* ou na entrevista de um informante:

*"Os personagens, quando as pessoas estão começando a jogar RPG normalmente eles tem uma coisa muito mais visa uma ação muito maior, por exemplo. Eu quero ser um guerreiro que vem de uma família nobre que enjoou da nobreza e está saindo para buscar novas aventuras, daí ele pretende encontrar uma cidade em perigo e salvar a cidade e tudo o mais" (S03).*

A aventura, a saída do mundo cotidiano e comum em uma viagem rumo ao desconhecido e ao fantástico é justamente o início do caminho para alguém se transformar em um ser especial, um herói e realizar sua jornada. O simbolismo da viagem é abundante, mas pode ser resumido na "busca da verdade, da paz, da imortalidade, da procura e da descoberta de um centro espiritual" (Chevalier & Gheerbrant, 1999: 951). Na China, as viagens organizam-se em direção às Ilhas dos Imortais que correspondem ao centro do mundo; na Idade Média, a busca da taça que recebeu o sangue de Cristo e simbolizava a perfeição e a plenitude originou as aventuras do *Graal*; e na mitologia grega temos as viagens de Ulisses, de Enéias e dos Argonautas entre tantas outras em busca de conhecimento ou de tesouros. Ela também assume a forma de elevação espiritual como no budismo por meio da sucessão de vidas, na viagem de Dante e nas diversas peregrinações existentes no mundo. Assim, a viagem manifesta uma insatisfação que gera a procura de novas perspectivas, de novas

experiências e de mudança interior, possuindo também um caráter iniciático. Entretanto, ela também pode significar uma fuga do indivíduo e, neste caso, ele procura aquilo de que foge: si mesmo. Assim, a jornada torna-se o símbolo da recusa em aceitar a si próprio (Chevalier & Gheerbrant, 1999; Jung, 1924/1986). Portanto, o sentido último da viagem é ao interior de si mesmo.

O tema da viagem e da busca aparece claramente no RPG, pois o fato de participar do jogo possibilita justamente escapar das amarras sociais e construir um mundo diferente:

*“é que o RPG é meio que um escapismo, uma fuga da realidade, a gente constrói um mundo conforme a gente quer e vive neste mundo e é o quer ser neste mundo” (S04).*

Entretanto além de uma "fuga da realidade", a prática do jogo representa um momento criativo, de viver algo diferente, de participar e criar uma outra história que a da sua vida cotidiana e na qual sente-se inserido; nas palavras de um informante: *"o segundo aspecto eu atribuo à vivência de contar uma história, poder narrar e participar"* (S04). Assim, no RPG mostra-se o desejo do sujeito estar em um outro lugar que não o do seu cotidiano, uma indicação de um impulso para o movimento ou "errância" que se manifesta nas aventuras imaginárias do jogo.

Esta errância que se manifesta na jornada do herói possui um modelo (Campbell, 1949/1988; Jung, 1924/1988b). Ela começa com um personagem insatisfeito ou que foi roubado, parte em uma aventura para retomar o que lhe roubaram ou para descobrir um objeto muito valioso, enfrenta desafios, possui ajuda de seres sobrenaturais, derrota monstros, pode perder uma luta ou ser engolido por um monstro, mas retorna renovado. Essa jornada representa psicologicamente a constituição do ego sobre o espaço do inconsciente. Ao final da jornada retorna trazendo uma dádiva, como um objeto sagrado ou mensagem e o herói mostra uma evolução, um crescimento espiritual ou procura um nível mais alto de realização.

No RPG, esse crescimento e evolução alcançados aparecem no final da aventura quando o mestre determina uma "evolução" do personagem, sendo realizada uma avaliação das atitudes, comportamento e desempenho do personagem na aventura e determinando ou não um aumento nos pontos de vida (XP) do personagem. A evolução do personagem torna-se um objetivo perseguido pelos jogadores, salientando-se o fato de que este aumento de pontos e evolução ocasiona um aumento do poder do

personagem, mas o mesmo deve seguir as regras do RPG e a interpretação do jogador deve ser compatível com o personagem construído.

A primeira etapa da aventura é desligar-se das amarras e dos papéis exercidos no cotidiano, é poder sair do mundo comum e conhecido e poder tornar-se outra pessoa ou personagem. Isso aparece nas respostas do questionário. Na questão sobre o que o RPG possibilita fazer que não é possível na vida real, os jogadores referem-se a viver uma fantasia ou sair da realidade (14%) e interpretar qualquer coisa ou tudo (11%) e em poder ser diferente do que se é, como realizar atos heróicos e sobre-humanos ou ter super-poderes (17%) e manifestar atos de guerra, violentos ou agressivos (12,5%).

Talvez no RPG exprima-se o desejo de errância ou de aventura necessários a todo indivíduo e a toda ordem social para retomar a dialética e o movimento entre o estático e o dinâmico, pois a burguesia, o Iluminismo e a Revolução Industrial afirmaram o pólo estático subjetivamente no indivíduo racional por meio da identidade individual, limitada e fechada sobre si mesma. Por outro lado, o pólo dinâmico e da circulação materializaram-se externamente no ideal jurídico, na organização econômica e social (Maffesoli, 2001). Com o esgotamento dessa dialética entre o indivíduo estático e o meio social dinâmico, o indivíduo "se torna uma prisão moral, uma espécie de pequena instituição de segurança na qual, pelo viés da educação, da carreira profissional, de uma identidade tipificada, a pessoa se fecha longamente" (Maffesoli, 2001: 81).

Nesse sentido, o território individual torna-se uma prisão em vez de ser um fundamento para a exploração de novas potencialidades e vivências da pessoa, ativando a imagem arquetípica do nômade e o desejo ou pulsão da errância ou aventura. Esse impulso manifesta-se principalmente quando a dialética entre os pólos estático e dinâmico não funciona mais. Considerando que atualmente a noção do indivíduo fechado em si, auto-suficiente e racional está esgotada, há necessidade de negar este pólo, transgredir a situação atual e romper as amarras do individualismo. Isso ocorre pela imersão no impulso inconsciente da errância e recuperando o conflito inicial entre o estático e o dinâmico, entre o instituído e o instituinte, entre o desejo de fixar raízes e de partir em busca de aventuras. Esse conflito é uma marca trágica da existência, na qual o conflito e a tensão são permanentes e incompletos e assim a imagem do herói transforma-se naquele que sai pelo mundo, no aventureiro sem destino e livre para usufruir o mundo.

Desse modo, de forma paradoxal, para descobrir a si mesmo o nômade ou aventureiro rompe com uma identidade para perder-se no mundo, "uma realidade

remetendo à iniciação ou à aprendizagem constante" (Maffesoli, 2001: 93). O indivíduo não consta mais de uma identidade única e fechada, definida a partir de um princípio transcendente e universal, mas volta-se para a materialidade dos seus impulsos e desejos com a sua devida expressão. Isso levou alguns autores a interpretar esse fenômeno como acentuação do narcisismo<sup>47</sup>, mas, nesse caso, não se concebe que isso é próprio do nômade: explorar novos territórios, novas formas de ser e de sentir e que o mimetismo e a teatralização são partes essenciais disso. Há uma busca na pluralidade do eu e nas identificações múltiplas que possibilitam ao sujeito experienciar suas múltiplas faces. Assim:

"a vida errante é uma vida de identidades múltiplas e às vezes contraditórias. Identidades plurais podendo conviver seja ao mesmo tempo seja, ao contrário, sucessivamente. Alguma coisa entre a mesmice de si e a alteridade de si" (Maffesoli, 2001: 118)

No momento, de interpretar um personagem e participar de uma história, o praticante se sente "vivo" e "criativo", isto atraiu o praticante para o RPG, por exemplo, relata que lhe atraiu o fato de estar entre amigos *"e a criatividade também no caso. Isto é que eu achei mais interessante"* (S10).

Pelo fato do jogo permitir uma liberdade de manifestação e de interpretação, possibilita ao praticante sentir que se desenvolve neste aspecto, nas palavras de um informante: *"Ele me ajudou a evoluir muito esta parte da criatividade e da coletividade"* (S14).

Deste modo, o RPG pode ser relacionado a satisfação de um impulso criativo ou de expressão artística no indivíduo, pois como expressa um informante *"Ele preenche assim uma coisa de arte, expressão artística"* (S04). Isto possibilita a sensação de satisfação pessoal ao praticar o jogo, *"porque é uma coisa que me completa muito mesmo"* (S13).

A participação do indivíduo ocorre através da interpretação de um personagem. O significado do personagem será analisado mais tarde, importante no momento é

---

<sup>47</sup> O retorno da consideração trágica do mundo por meio das incertezas sociais, da falência da crença no racionalismo e do questionamento do individualismo levaram a uma fragilidade do próprio indivíduo e da consistência de sua atividade e atitudes. Nesse contexto, os impulsos e desejos da pessoa não são mais contidos, sendo expressos e vividos com menor controle. Isso é interpretado como uma ampliação do narcisismo como uma prática para a sobrevivência psíquica do indivíduo, principalmente por Lasch (1986).



salientar a vivência do personagem como alguém diferente de si, uma outra pessoa ou possibilidade de ser diferente. Na fala de um participante:

*“Difícil dizer, porque é outra pessoa, outra cara. Para mim é outra pessoa ali, não sou eu aquele personagem, talvez outra pessoa avaliasse melhor o que tinha a ver comigo” (S14).*

Esse sentimento de estar "vivo", de completude, de expressão, de criatividade e de união com o grupo que os participantes manifestam em relação ao jogo remete a força e a energia do aventureiro ou nômade como algo original, que rompe com as amarras e lembra a força fecundante das origens. O aventureiro, rompendo com a ordem social, liga-se com a sombra, no sentido junguiano, e com a má consciência social, ou seja, o desviante e o marginal. Nesse sentido, "não basta analisá-lo a partir de categorias psicológicas como um indivíduo agitado ou desequilibrado, mas certamente como a expressão de uma constante antropológica: a pulsão do pioneiro, que está sempre à frente à procura do Eldorado" (Maffesoli, 2001 : 42).

Isso é corroborado pelo fato de que os diversos estudos sobre a relação entre patologias da personalidade e hábitos de jogos (Aschennan, 1993; Carter & Lester, 1998; DeRenard & Kline, 1990, Rosenthal et al, 1998; Simón, 1997; Simon, 1998) não apresentaram correlação significativa entre estes fatores. Ele refere-se muito mais à possibilidade de viver um outro papel, de uma errância "psicológica" característica da contemporaneidade e de uma vivência das múltiplas identificações possíveis do sujeito. No jogo a libertação das amarras sociais ocorre pela imaginação, por viver, partilhar e participar de uma história atrai os participantes:

*“E: Você começou a jogar há dez anos, o que te atraiu no RPG? Na verdade a possibilidade de você ser outra coisa....” (S11).*

Esta "errância" também se liga à criatividade, os participantes enfatizam muito a possibilidade de "*criar muita coisa*" (S01), inclusive de "*criar seu próprio mundo*" (S02) e no questionário sobre o que o RPG modifica nele aparece a imaginação (8,2%) e a criatividade (11,7%) ao lado de outras características. Isto aparece claro quando um jogador ou mestre cria um mundo ou ambiente para uma aventura:

*“eu prefiro desenvolver os meus próprios mundos, criar as culturas e desenvolver tudo por mim mesmo. Eu acho isto é mais interessante do que pegar um material de referência já feito, assim posso estar utilizando melhor a minha criatividade, não que eu não leia textos materiais ou não vá utilizar alguma coisa de lá, mas eu prefiro através daquelas idéias criar uma coisa nova, uma coisa diferente” (S08)*

O que se inicia como uma fuga da realidade, possibilidade de extravasar ou forma de encontrar amigos, pode ser também uma das maneiras pelas quais aparece a jornada do autoconhecimento e de procura de significado na vida do sujeito. O tema da viagem como um elemento de mudança interior aparece claramente no questionário na questão 9, onde a grande maioria (79%) concorda que jogar RPG contribuiu para modificar ou desenvolver algo em si próprio.

**Tabela 4. Jogar RPG modifica ou desenvolve alguma característica pessoal?**

	<i>Frequência</i>	<i>Porcentual</i>
SIM	57	79,2
NÃO	15	20,8
Total	72	100,0 %

Esse desejo de mudança remete, conforme colocado, à imagem do errante. Ele, que inicialmente tem por finalidade a fuga da prisão, tem também um objetivo maior ou mais amplo que é a busca de si ou o autoconhecimento. Isso é salientado no discurso dos participantes:

*“isto é um conhecimento ao nível pessoal também que enriquece muito porque você aprende a ver as coisas com outros olhos diferentes dos teus” (S14)*

O ato de jogar RPG acaba por trazer o tema da jornada de autoconhecimento que é uma das características da jornada do herói. O ato de participar da aventura interpretando um dos seus personagens remete ao autoconhecimento, a transformação e a jornada "iniciática". Esta jornada é imaginária, isto é, ocorre em um mundo de imaginação e de fantasia que é compartilhada com outros jogadores.

Essa jornada do herói que o praticante de RPG vivencia por meio da interpretação de vários personagens e participando das aventuras aparece com razoável importância em sua vida. Isso pode ser observado pois quando foi indagado aos participantes do Encontro de RPG de Curitiba em 2003 sobre a importância do RPG

em sua vida, aproximadamente a metade (53,6%) descreve-o como diversão ou como *hobby*, parte (16%) como muito importante ou "mania", outra parte como elemento de desenvolvimento pessoal (11,6%), pequena parcela como meio de socialização ou sociabilidade (8,7%) ou como forma de alívio do stress ou fuga da realidade (7,2%).

**Tabela 5. Importância do RPG**

<b>Importância</b>	<b>Frequência</b>	<b>Porcentual</b>
Diversão ou hobby	37	53,6
muito importante ou mania	11	15,9
Desenvolvimento pessoal	8	11,6
sociabilidade	6	8,7
alívio do stress ou fuga da realidade	5	7,2
Outros	2	2,9
Total	69	100,0%

O fator de maior peso declarado pelos participantes é a diversão ou lazer (53,6%), isto é, jogar RPG não possui um caráter utilitário e se insere na lógica hedonista e de fruição do mundo. Nesse sentido, ele representa uma forma de escape da lógica econômica e utilitarista da modernidade e propicia um espaço lúdico para o sujeito onde ele pode "sair do real", "ser outra pessoa" e "liberar a sua imaginação". Dissolver sua identidade, sair de si e liberar de suas interdições são temas associados ao deus Dioniso que também é o deus das festas e um deus errante, das idas e vindas e viajante, fugindo de Hera ou resgatando a sua mãe do Hades (Kerényi, 2002; Chevalier & Gheerbrant, 1999). A atitude hedonista de aproveitar a vida no momento, de aceitar o que acontece e de romper, mesmo por instantes, com a lógica social podem indicar a impossibilidade de enquadrar a totalidade da vida e da existência em uma lógica única e monovalente, havendo necessidade de espaços de liberação, de liberdade e de errância e nos quais manifestam-se a incompletude, a impossibilidade de uma síntese permanente e a tensão da própria vida. Assim, aparecem indícios da consideração trágica da vida manifestando-se em uma prática cotidiana, do arquétipo do errante ou do nômade e "do nomadismo passional como um meio de escapar da esclerose múltipla do instituído" (Maffesoli, 2001: 129).

A resposta "muito importante ou mania" mostra ou parece indicar a temática da aventura e da jornada do herói como uma tarefa ou atividade significativa na vida dos jogadores; "desenvolvimento pessoal" relaciona-se claramente com o papel da busca de si mesmo da aventura e "sociabilidade" remete ao companheirismo e sentido

comunitário da aventura. Finalmente, a resposta "alívio do stress ou fuga da realidade" mostra a duplicidade do significado da jornada que tanto pode ser uma fuga como um rompimento com aquilo que amarre e prende o sujeito.

Essa última característica aponta para a possibilidade simbólica da jornada ou aventura do herói não ser bem sucedida, isto é, o herói pode ser engolido pelo monstro, seduzido por uma sereia ou perder-se em batalhas imaginárias, neste caso, a jornada do herói no RPG é uma fuga de si mesmo. Isso aparece indicado na colocação do RPG como muito importante ou mania (15,9%) e requer um exame mais detalhado.

Entretanto, do ponto de vista da progressão da libido e da construção do significado, a jornada do herói através da interpretação de um personagem em uma aventura é lúdica e divertida porque fundamentalmente envolve a emoção e a afetividade.

*“então daí você procura esquecer, se deixar e procurar, entrar mais no personagem. Tanto que dava uns arranca-rabo que acabava levando para o lado pessoal mesmo, o pessoal incorporava o personagem, era bem legal” (S03).*

Ao interpretar os personagens, os jogadores envolvem-se emocionalmente, isto é, realizam um grande investimento emocional e afetivo no personagem heróico e em suas ações. Na medida em que aumenta o envolvimento com o jogo, a interpretação do personagem pelo jogador é mais valorizada do que as ações "fantásticas" do personagem.

*“E: O envolvimento da pessoa com o personagem...? Isto, quanto mais ela [o jogador] se liga com o personagem, melhor ela desenvolve no jogo. Muito melhor ela se envolver do que fazer grandes feitos, o jogo rende muito mais, ele flui melhor” (S03).*

Apesar da aventura ser percebida de forma individual, ela acontece e apenas tem sentido dentro do grupo de jogadores e na fantasia compartilhada entre eles:

*“A gente acaba fantasiando e não percebe necessariamente, eu acho que o rpg, como a gente está ali sempre se treinando a fantasiar, a hora em que a gente se pega numa hora dessas em que a gente está fugindo do real” (S09).*

Toda a ação que ocorre nas aventuras de RPG deve possuir a participação de todos, existindo uma troca muito grande entre os jogadores. Neste sentido, esta

interação proporciona um local ou território onde o indivíduo se permite viver outros papéis e se conhecer um pouco mais. Estes grupos não são necessariamente os mesmos, podendo variar de acordo com a aventura, a motivação para jogar, a possibilidade concreta como os horários ou simplesmente a possibilidade de interpretar outros personagens.

Deste modo, o jogador de RPG vive em grupo uma aventura, solitária porque ao seu personagem ele atribui significados particulares e o constrói de acordo com suas particularidades individuais, mas não é sozinho, pois se insere dentro de um grupo. Ele retoma em sua existência a ambivalência do estático e do dinamismo. Estático em sua existência concreta, pois é um adolescente, jovem ou adulto ligado à sua família e a suas obrigações sociais e, ao jogar uma aventura no RPG, transforma-se, sai do mundo enraizado e pode exercer diversos papéis, um errante do imaginário em uma pequena comunidade. O interessante é que nesta "comunidade imaginária", ele muitas vezes sente-se mais realizado e manifesta seus afetos e emoções com maior intensidade do que do que em sua vida cotidiana. Assim,

"o errante pode ser solitário, mas não é isolado, e isso porque participa, realmente, imaginária ou virtualmente, de uma comunidade vasta e informal que, não tendo obrigatoriamente duração longa, nem por isso é menos sólida, pelo fato de ultrapassar os indivíduos particulares e unir a essência de um ser-conjunto fundado sobre os mitos, os arquétipos. E renascendo nas pequenas comunidades pontuais, nas quais se dá com mais intensidade por se sentirem elas passageiras, a circulação dos sentimentos e das emoções..." (Maffesoli, 2001: 72).

As imagens do errante, do aventureiro e a metáfora do nomadismo mostram que o indivíduo não se fixa ou se prende a apenas um papel, a uma identidade única e transparente, tal como o modelo do herói burguês, mas que ele vive em uma série de identificações múltiplas, vivendo diversos papéis, especialmente na pós-modernidade. Uma identidade tipificada ou única pode ser sentida como uma imposição ou obrigação moral. A "errância psíquica", a identificação múltipla ou o desempenho de diversos papéis pode mostrar as diversas possibilidades de realização do indivíduo, as muitas maneiras diversas de ser e sentir que ele percebe que fazem parte de si e não são expressas socialmente, mas que podem ter um lugar ou território de expressão no jogo de RPG. Entretanto a sua expressão no jogo não possui um caráter utilitário de modificar ou dominar estes elementos interiores e não aceitos, mas visa simplesmente expressá-los e viver os mesmos de alguma forma.

*“sempre li muito então é o jeito mais legal de você contar uma história, de você participar de uma história. [o RPG] Tem um monte de jogo que acabou virando livro, então este tipo de jogo é legal e aquele momento de "Estou fora da realidade e ", não que no sentido habitual, mas fazer coisas que você normalmente não faria tipo pegar um carro e sair correndo pela cidade distribuindo tiro ou falar com alguém que você normalmente não falaria” (S12).*

Talvez o fato de jogar RPG seja uma maneira de resgatar em um nível individual a dialética entre os pólos fixo, estático e ligado e seu pólo oposto móvel, dinâmico e “desligado”. Dialética necessária que Maffesoli (2001) denomina de "enraizamento dinâmico" e que sem isto o território individual pode ser percebido como uma moldura e prisão. Ao retomar esta dialética, o indivíduo retoma a circulação e a ligação entre suas diversas facetas e sente exercer a sua criatividade, em outras palavras, sente-se mais "vivo". Estas são duas características apontadas pelos jogadores, no questionário com as repostas categorizadas ou nas repostas abertas, mostrando facetas de si que não são expressas ou aceitas devido ao pensamento dominante, mas estão presentes em todos e aparece nas repostas ao questionário:

*“relações sociais agressivas, fantasia - destruir dragões, literalmente o que não posso fazer, coisas fora do comum - matar lupinos e humanos” (Questionário).*

O desejo de aventura surge para escapar da "prisão" de uma identidade única, e de uma vida monótona através da fantasia e da imaginação neste processo, como um outro, e viver algo diferente, ser outro personagem:

*“ser o que não posso na minha vida, vida diferente da minha monótona, ser o que não se é no cotidiano, viajar a toda hora” (Questionário).*

O ato de jogar RPG se configura como mais uma "vagabundagem pós-moderna", uma forma de exprimir o pluralismo e as diversas facetas da vida que se exprime "através de aventuras esportivas ou existenciais, na vagabundagem sexual, e, mesmo de modo mais trivial, no turismo convencional ou nas viagens organizadas não poupando nenhuma camada social" (Maffesoli, 2001: 108). Uma forma de realidade separada, de viver algo mais ou além da realidade cotidiana ou, nas palavras deles próprios, uma forma de:

*"aventuras fantásticas, esquecer da vida, relaxar, divertir, uso da criatividade e imaginação, abrir a mente, mostrar e fazer tudo isso sem medo de represálias" (Questionário).*

É uma forma de "êxtase", algo "que permite simultaneamente escapar ao fechamento de um tempo individual, ao princípio de identidade e à obrigação de uma residência social e profissional" (Maffesoli, 2001: 113). Este "êxtase" está na base das manifestações de massa da contemporaneidade e que o olhar científico tradicional não consegue captar, pois procura comportamentos racionais, unificados e não contraditórios.

Assim, de certa forma, o RPG pode ser um dos diversos modos possíveis de realizar uma ligação entre o mundo contemporâneo e os valores tradicionais remetendo não a uma identidade ou existência funcional, racionalizada, instrumental ou unitária, mas a uma pessoa com identidade plural, pois segundo as entrevistas, os jogadores tendem a representar diferentes tipos de personagens, apesar de muitas vezes possuírem um personagem com o qual se identificam, jogam mais ou coloquem-no como favorito.

Na jornada do herói é inevitável o encontro com o monstro e "durante a viagem noturna pelo mar o deus solar [herói] está encerrado no ventre materno, freqüentemente ameaçado por muitos perigos" (Jung, 1924/1986b: §308) correspondendo à regressão do indivíduo ao inconsciente, ao regime noturno do imaginário e ao encontro da sua sombra que é visto em um primeiro momento como um perigo e uma ameaça. Entretanto, ele é essencial para a inteireza do indivíduo, revelando o selvagem, o primitivo e o vagabundo presente em cada sujeito (Maffesoli, 2001; Whitmont, 1991a) e possibilitando integrar em uma dialética o regime diurno e noturno do imaginário, a consciência e os impulsos inconscientes.

Desse modo, os jogadores tendem a não se fixar em apenas um ambiente ou sistema de jogo, jogando normalmente Vampiro ou D&D. De acordo com o questionário aplicado, um terço (33,8%) dos participantes jogam dois ou mais sistemas. Naturalmente possuem um preferido, mas de acordo com o grupo, sua vontade ou as circunstâncias, participam de mais de um grupo de jogadores, jogam em mais de um sistema e atuam como mestre em outro, incorporando diferentes personagens, ou jogam um período um sistema e depois migram para outro. Deste modo possuem diferentes vivências. Quando na aventura o seu personagem morre, eles montam um novo personagem para continuar a aventura. Por exemplo:

*“E: O que você lembra que gostava de jogar? GRUPS, AD&D Vampiro, Waldorf, ... joguei todos [sistemas de jogo] e tenho a coleção” (S04).*

A circulação entre os vários grupos, entre sistemas de jogos e entre diversos tipos de personagens configura uma espécie de "aventura existencial" onde viver um personagem significa entrar em uma vivência diferente, ver "como é ser" de um jeito diferente do que se é, inclusive é uma forma de vivenciar uma idealização. Por exemplo,

*“Eu sempre fui muito tímido, muito introvertido, muito introspectivo e jogando RPG não, eu usava o personagem e podia ser quem eu quisesse; podia ser mais extrovertido, mais expressivo, mais eloquente usando o RPG. Não sou eu, é o meu personagem”(S04).*

Ou

*“você é muito retraído, então teu personagem é extrovertido sem, sentir como é isto, por mais que você não vá usar isto nunca. No jogo você usou, então você sabe como é sentir-se extrovertidos uma vez numa intensidade muito menor você foi extrovertido uma vez na vida”(S12).*

A aventura, na medida que o jogador se aprofunda no RPG, deixa de ser por ações e feitos e passa a ser por viver diferentes personagens ou desenvolver o seu próprio personagem através de pontos denominados XP. Não deixa de ser uma luta pelo poder, porque quanto mais pontos, mais forte o personagem se torna, mas o que importa é que o interesse se desloca das ações para a constituição e objetivos do personagem. Por exemplo, o jogador S13 permaneceu sete anos jogando com um mesmo personagem, da adolescência do personagem aos 15 anos até os 75 anos dele. O participante relata que ele evoluiu até o 26º nível e as aventuras eram jogadas por ele com o propósito da busca de conhecimento deste personagem:

*"e para mim tem esse personagem que é muito especial. Não pelo poder que ele adquiriu, mas pela história que ele desenvolveu" (S13).*

De ações e feitos heróicos passa a ser uma aventura pelo conhecimento, sabedoria ou desenvolvimento. O modelo de herói se transforma, não mais o modelo



do herói guerreiro que realiza feitos, mas talvez alguém que busca a si mesmo ou, pelo menos, viver.

## **8. SIGNIFICADO CULTURAL DO RPG**

### **8.1. ELEMENTOS RITUAIS NO RPG**

Os produtos da indústria cultural, a publicidade e todo o trabalho com a imagem na sociedade contemporânea vêm ocupar um espaço lúdico e das mitologias tradicionais tais como os contos de fada, lendas e até mesmo de algumas religiões. Evidentemente adaptados à sociedade capitalista contemporânea, os seus produtos funcionam simultaneamente como mito e como mercadoria, sujeitos a injunções do imaginário e do mercado. Esse processo pode ser observado no início do século XX em relação às estrelas e astros de cinema de Hollywood (Morin, 1989), sendo estendido a quase todas as figuras da mídia como os cantores, esportistas e atores e personagens da mídia. Os inúmeros fãs-clubes, os pôsteres, as revistas de variedades e as quantias em dinheiro envolvidas nestes personagens da mídia podem ser interpretados como uma espécie de culto e uma forma moderna de mitologia, mobilizando uma grande quantidade de pessoas. Esse fenômeno também se observa em relação ao RPG, pois existem vários grupos, editoras de livros e os encontros de praticantes que mobilizam muitas pessoas, tais como o Encontro Internacional de RPG de São Paulo que mobilizou aproximadamente 16.000 pessoas em 2004.

O RPG é denominado como um jogo de representação, sendo definido como um jogo interativo e uma de suas características é o grande envolvimento de seus praticantes. Observa-se que o verdadeiro jogo pode parecer uma brincadeira, ser algo feito para distrair e um passatempo sem maiores conseqüências que pode ser deixado de lado e, conseqüentemente, há uma crítica ou preocupação quanto ao tempo e envolvimento dos praticantes no RPG. Entretanto o jogo ou a dimensão lúdica constitui uma constante no comportamento humano, sendo uma atividade característica eminentemente humana, afinal todos gostam e querem se divertir. Há uma dimensão lúdica na existência humana.

A característica essencial dessa dimensão é justamente a presença do jogo, que inclui, além da atividade de jogar, todos os elementos relativos ao jogo tais como regras, símbolos, jogadores e objetos. A dimensão lúdica ou do jogo constitui um mundo à parte, com suas próprias regras e funcionamento, no qual há um grande

envolvimento dos jogadores e cujo objetivo parece ser apenas a sua própria realização, oferecendo satisfação e divertimento aos jogadores.

Essa dimensão lúdica parece extremamente presente na prática do RPG, sendo claramente observada na sua dedicação semanal e no tempo dedicado ao mesmo. Os praticantes jogam RPG em média há 5,2 anos ( $dp = 3,66$ ), existindo poucos iniciantes, aproximadamente um quarto (27%) possui em média até três anos de prática, metade possui entre 3,1 e 7,9 anos de prática e o restante possui oito ou mais anos de prática de jogo.

O envolvimento com o RPG mostra também que o jogo ultrapassa a atividade de jogar, incluindo não apenas a interpretação, mas todas as atividades paralelas, tais como: leituras, busca na internet, conversas, elaboração de roteiros e aventuras, entre outras atividades. Os respondentes declararam que dedicam em média 12,4h por semana ao jogo ( $dp = 8,5$ ), isto é, muito tempo além da duração média do jogo que é de 6 horas em frequência média de um jogo semanal.

Nisso tudo está implícita a qualidade fundamental do jogo: “ele é fim de si mesmo e não um meio para a consecução de outros objetivos” (Modin, 1980:211). Se o jogo é realizado para ganhar dinheiro, desenvolver uma habilidade específica ou ganhar honras, ele adquire um caráter instrumental e perde sua dimensão lúdica, pois se joga de forma gratuita, “jogamos para nos divertir e nos divertimos jogando, jogamos para dar expressão a nossa liberdade, jogamos para realizar a si mesmo. O fim do jogo é o homem” (Modin, 1980: 211). Essa característica de fim em si mesmo e de diversão da dimensão lúdica aparece claramente no RPG na sua importância para os jogadores. No relato de um jogador:

*“No começo eu jogava só umas 2 ou 3 horas, tempo curto para quem joga rpg, porque quando você começa a jogar rpg, você perde a noção do tempo do relógio, você se desliga...” (S07).*

Isso se completa com a percepção do grupo de jogadores, pois aproximadamente a metade deles (53,6%) descreve-o como diversão ou como *hobby*, parte (16%) como muito importante ou “mania”, outra parte como elemento de desenvolvimento pessoal (11,6%), pequena parcela como meio de socialização ou sociabilidade (8,7%) ou como forma de alívio do stress ou fuga da realidade (7,2%).

Esses dados quantitativos e descritivos mostram algumas condutas e comportamentos dos jogadores, mas deixam de lado a característica fundamental do

jogo: o seu poder de envolvimento, fascinação e intensidade emocional. Essas são as suas características fundamentais que escapam a uma análise descritiva e quantitativa do jogo (Huizinga, 1938/2004), pois as diversas análises tendem a supor que o jogo se encontra relacionado a uma finalidade psicológica ou social, mas se uma dessas explicações fosse fundamental, ela englobaria as demais, contudo a maioria delas tende a se completar.

Todas essas características promovem uma ligação entre os jogadores que tendem a formar grupos sociais com segredos e que marcam sua diferença em relação aos demais por meio de disfarces, uniformes e máscaras entre outros (Huizinga, 1938/2004).

Assim, a dimensão lúdica ou o jogo está na base da prática do RPG e talvez mesmo de outros produtos da indústria cultural. Eles também se encontram nos fundamentos de várias atividades sociais e culturais devido ao fato de que ele sempre é “uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa” (Huizinga, 1938/2004: 16). As aventuras ocorrem no RPG em função de um objetivo e dos obstáculos a serem ultrapassados para realizá-lo. Apesar de ser separado da realidade, o jogo possui um elemento de tensão, incerteza e acaso, pois ele testa o jogador em suas habilidades tendo um caráter de confronto e de luta. Isso lhe confere um caráter ético, avaliando as capacidades morais do jogador, pois o desejo de ganhar é sempre confrontado com as regras do jogo, do mundo imaginário e dos outros jogadores de RPG.

Também as diversas combinações dos jogos podem operar como modelos para a vida social e pessoal, pois colocam uma ordem na anarquia das relações sociais e ajudam a passar do estado natural e espontâneo para o cultural e deliberado. Uma passagem muito importante na vida do indivíduo ocorre na adolescência, na qual o indivíduo deve aprender novos papéis sociais e passar do estado infantil para o estado adulto.

Desse modo, parece haver uma grande tendência para a prática de jogos nesta fase da vida. Isso se reflete no RPG onde as maiorias dos praticantes são adolescentes (idade média de 19,68 anos), solteiros (95,7%), estudantes (56,4%) que ainda não completaram a faculdade (83,5%); dos que fazem ensino médio, a maioria são cursos de formação geral ou normal (39,2%). Sua principal atividade é o estudo (56,4%), trabalha na área administrativa (16,4%) ou ligado à arte (12,7%).

Assim, os praticantes são principalmente adolescentes em fase de definição ou construção de sua identidade no mundo adulto que passa pela profissionalização, definição de identidade de gênero, papel sexual em relação a relacionamentos afetivos, inserção no mundo de trabalho e constituição de um projeto de vida. Eles necessitam de modelos e exemplos de conduta para poder constituir os seus próprios.

O jogo é um modelo e exemplo de conduta e em suas formas mais elevadas, mas relacionando-se e pertencendo ao domínio do ritual e do culto, isto é, ao domínio do sagrado. Nesse caso, o jogo é uma realização sagrada ou um ritual, mas conserva todas as características formais do jogo. Ele ocorre dentro de uma realidade específica e separada do mundo comum, seus participantes envolvem-se intensamente, devem seguir as regras e executam as atividades de forma espontânea e sem coerção, pois senão seria um rito. Como diferença fundamental, no ritual há uma crença nos seus efeitos que não cessam após o término, mas continuam e são projetados no ambiente. Entretanto o próprio ritual possui um elemento lúdico, podendo ser dito que ele possui sua origem no jogo, sendo ele uma espécie de jogo, mas relacionado ao sagrado. Na realidade, toda a cultura possui uma certa origem no elemento lúdico, que gradualmente vai sendo absorvido pela esfera do sagrado. Isso fica claro nas cerimônias religiosas e nos ritos sociais, onde vários grupos disputavam entre si por títulos ou objetos sagrados (Huizinga, 1938/2004).

Nesse sentido, a prática do RPG como um jogo pode assumir traços de um comportamento ou de um processo ritual, posto que a dimensão lúdica encontra-se relacionada ao domínio ritual. Para explorar os modelos de ritual e os possíveis significados da prática desse jogo deve-se contextualizar e definir alguns conceitos sobre os seus praticantes, que são principalmente os adolescentes.

Inicialmente, pode-se diferenciar a puberdade da adolescência. Esta é um fenômeno psicossocial, enquanto que a puberdade é um fenômeno biológico, decorrente das transformações do corpo do indivíduo. Apesar disso, na adolescência há aspectos que podem ser considerados universais. Todas as sociedades dão significado especial por ocasião da aquisição da capacidade reprodutiva e existem rituais que caracterizam a passagem da infância para o estado adulto.

A sociedade ocidental moderna tornou mais complexa esta passagem, existe uma discrepância entre os processos de maturação biológica, psicológica e social que é fonte de tensão, não havendo um ritual específico de passagem. O indivíduo não possui

seu papel definido ou assegurado, havendo muitas opções de escolha<sup>48</sup> (Levisky, 1998) com busca de novos modelos de identificação na forma de ídolos ou heróis. Neste sentido, a adolescência<sup>49</sup> em nossa sociedade tornou mais complexa essa passagem da criança para o adulto. Neste período, ele não é mais uma criança, mas não possui ainda a identidade, responsabilidade e reconhecimento de um adulto e não elaborou um significado para a sua vida.

O processo de elaboração do significado para o indivíduo implica estabelecer uma relação significativa e produtiva entre a consciência e os conteúdos autônomos do inconsciente. Neste sentido, o ego deve entrar em contato com complexos, afetos, valores e comportamentos que foram reprimidos e rejeitados por ele, isto é, com sua sombra. O contato da consciência com a sombra é ambivalente, pois ao mesmo tempo que provoca repulsa ou temor, é desejável e atraí. Além disso, um contato direto é extremamente desagradável ao ego e pode alterar o equilíbrio energético da psique. Desse modo, a sombra aparece projetada em objetos externos ao ego.

Uma maneira das sociedades e dos indivíduos resolverem essa ambivalência da sombra entre desejo de contato, evitação e temor do ego é justamente a representação desses conteúdos psíquicos em um espaço separado do mundo normal ou cotidiano, o ritual. Esse espaço determina um lugar específico com uma lógica determinada, em que as coisas ocorrem no nível da imaginação ou fantasia, mas são vivenciadas como se fossem reais, isto é, o sujeito ou a coletividade pode projetar os conteúdos do inconsciente, sentir e percebê-los como reais, mas estão protegidos das suas consequências reais negativas. Essa “dramatização” configura um espaço protegido e separado, desde que os participantes respeitem a separação e lógica desse espaço. Portanto, os ritos ou rituais são um elemento fundamental no processo de elaboração do significado, pois possibilitam um espaço “psíquico” protegido onde o indivíduo pode entrar em contato com a sua “sombra”.

---

<sup>48</sup> As características do processo adolescente variam em nossa sociedade em função de diversos fatores, principalmente relativos à classe social e condição sócio-econômica. Os mais desfavorecidos vivem o processo de uma maneira mais curta em decorrência basicamente da necessidade de sobrevivência onde devem conseguir uma colocação profissional e meios de seu sustento. Isto limita as suas possibilidades vivenciais sem responsabilidades, mas tem necessidade de adquirir um nível de autonomia e responsabilidade mais cedo.

<sup>49</sup> A adolescência, do ponto de vista psicológico, se caracteriza pela busca e estabelecimento da identidade do indivíduo (Faw, 1981; Levisky, 1998; Osório, 1992). Isto ocorre com conflitos, instabilidades e experimentos. O jovem deve elaborar os lutos relativos à perda do corpo, papel e identidades infantis, perda dos pais idealizadas da infância e da bissexualidade infantil. Neste processo há a desestruturação da personalidade e identidade anteriores ou infantis para a construção de uma nova personalidade e identidade pessoal.

A passagem do indivíduo de determinado estado para outro, principalmente da criança para o ser adulto e integrado, é realizada normalmente por um ritual de passagem, no qual ocorre uma morte simbólica da criança ou neófito e, através de uma iniciação, o nascimento de um novo indivíduo. Assim, a iniciação é um processo fundamental na sociedade para o indivíduo, pois representa o seu "nascimento segundo" para si mesmo e para a sociedade. Eles admitem um esquema que incluiu inicialmente os ritos preliminares de separação, liminares de constituição de uma margem e de agregação ou pós-liminares. Existe uma tendência em reduzir os ritos de iniciação aos rituais adolescentes. Isto não é verdadeiro, pois raramente a puberdade social corresponde com a puberdade fisiológica e a iniciação possui um caráter mais amplo de diferenciação e do estabelecimento de uma nova identidade ou papel social, isto é, de uma passagem na vida social (Gennep, 1978: 70s) que inclui a morte e a restauração. O candidato acaba com a vida que levou até então, morre para aquele papel social e identidade anterior. Penetra em uma fase onde é considerado indistinto e onde são inculcados e ensinados os conhecimentos necessários para o novo papel e identidade, realiza provas de seu valor e suficiência para o novo papel e funções sociais. Por último, na agregação o indivíduo é "agregado" ao seu novo papel e ao exercício de suas funções. Os ritos de passagem ou iniciação se relacionam com a temática da morte, partida, chegada e renascimento (Augras, 1984; Elíade, sd).

**Ilustração 13. Grupo RPG simulando luta de “Guerra nas Estrelas”**



Nesta procura ocorre naturalmente a formação de grupos de jovens que partilham de uma busca comum, são ou procuram ser semelhantes entre si, sendo cada elemento do grupo um modelo para o outro e podem externalizar seus impulsos<sup>50</sup>. Assim, neles

"surge um clima propício ao intercâmbio e confronto de experiências que permite a seus componentes uma melhor identificação dos limites entre o eu e o outro, através da compreensão das motivações conscientes e inconscientes dos diferentes modos de sentir, pensar e agir, favorecendo a resolução da crise de identidade" (Osório, 1992: 20).

O "grupo de iguais" apresenta-se como o local que recebe e dá continência às ansiedades existenciais do adolescente, fenômeno observado nos grupos de RPG. Isto aparece como uma característica que motiva os praticantes: o fato de poder ter um grupo e o relacionamento entre os seus integrantes. Nas palavras de um dos informantes, *"conhece muita gente, faz muita amizade, as pessoas são bacanas, teu núcleo de amizades melhora, ninguém bebe, é um núcleo legal. A gente se diverte e não fica na rua"* (S01).

Os informantes comentam as características do grupo de jogadores do RPG como um grupo unido e que estabelecem laços entre os praticantes. Isto é descrito por um informante:

*"Sinceramente que mais me atraiu foi tipo a unidade do grupo. Na verdade, o RPG começou como uma vontade de jogar, e ali no final se tornou tipo uma chance de rever todos os amigos meus. Então o que atraiu foi a reunião dos amigos, a gente sempre jogando..."* (S10).

Dentro deste grupo, eles podem ser considerados como "iguais" e têm oportunidade de se "soltar", pois o grupo pode ter uma grande continuidade e duração, por exemplo, *"a gente joga praticamente com o mesmo grupo há três anos"* (S02), isto possibilita aos integrantes o suporte emocional para se "soltar" emocionalmente. Outro exemplo,

---

<sup>50</sup> Observe-se que esta crise tem proeminência quando as necessidades básicas de sobrevivência, isto é, basicamente alimentação e moradia estão satisfeitas. Quando a preocupação básica é a sobrevivência, esta crise passa para um segundo plano, pois os adolescentes são obrigados a assumir responsabilidades próprias de adultos. Isto limita as suas possibilidades existenciais por um lado, mas leva-os a assumir um nível grande de autonomia e responsabilidade. Em outro extremo, existem os "adolescentes profissionais" nos quais o processo adolescente estende-se bastante no tempo, mantendo uma dependência econômica e afetiva. Este caso é mais comum nos estratos mais privilegiados economicamente (Leviski, 1998; Osório, 1992: 20s).



*"Consigo fazer palhaçada, a coisa lá é mais tranqüila, acho que o grupo favorece, é um ambiente mais fechado o grupo se conhece há bastante tempo. A gente estuda junta, na verdade, eu conheço eles desde a 4° ou 5° série" (S03).*

Além destes elementos aparecerem nas entrevistas pessoais, eles se manifestaram como uma característica do grupo mais amplo de praticantes pois dentre os motivos relacionados para iniciar a jogar RPG está em primeiro o relacionamento social (40,3%) e iniciaram a jogar RPG principalmente através de amigos (51%). Note-se que a categoria relacionamento social inclui o desenvolvimento pessoal e a superação de uma certa introspecção e da timidez.

**Tabela 7. Motivos para jogar RPG**

<b>Motivos</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
relacionamento social	29	40,3
interesse, curiosidade.	18	25,0
outros	13	18,1
lazer, diversão.	10	13,9
fuga da realid. , relaxam.	2	2,8
Total	72	100,0%

Este grupo de "iguais" se insere dentro do contexto geral de uma busca pessoal de sua identidade, pois a adolescência se caracteriza por uma passagem do mundo da infância para o mundo adulto. Assim, o fato dos praticantes serem adolescentes, formarem um grupo e estarem em uma fase de transição em suas vidas indica o fato do RPG ocupar o lugar de uma espécie de rito de passagem ou de iniciação ao mundo adulto.

A importância dos ritos de passagem, os quais incluem os de iniciação, é que eles moldam valores e sentimentos, reprimindo alguns e inculcando outros, mas sempre apontando para um papel, identidade e sistemas de comportamentos alternativos aos vigentes anteriormente (Geneep, 1978; Matta, 1977). O rito seria um elemento com objetivo de relacionar um indivíduo a um papel social nas sociedades tradicionais, onde o valor maior é o sistema social. Nas sociedades complexas e capitalistas como a atual, o elemento central é o indivíduo e o sistema social está a serviço do mesmo, os rituais seriam "mecanismos que objetivam a busca da totalidade freqüentemente inexistente ou mesmo difícil de ser percebida no nosso cotidiano" (Matta, 1977: 21). O rito integraria o indivíduo na totalidade. Esta integração do jovem na totalidade social por meio da construção de um papel e de uma identidade é justamente o elemento

central do processo da adolescência: a construção e busca de uma identidade para si próprio e para a sociedade. A falta de ritos de passagem na sociedade contemporânea e a crise de valores da mesma tendem a potencializar esta crise.

Apesar da falta de rituais institucionais de iniciação na sociedade contemporânea, os indivíduos, especialmente os adolescentes, criam seus próprios ritos e elegem seus próprios mitos (Campbell, 1990). Estes são particulares e localizados socialmente, mas separados do conjunto social mais amplo porque ou não foram iniciados nela não tendo oportunidades de emprego estável e reconhecimento social, ou porque a própria sociedade não possui uma narrativa totalizadora e um mito coerente. A iniciação permanece como uma necessidade individual e psicológica e, como processo psicológico arquetípico, tende a estabelecer-se em um grupo com comportamentos, atividades e características "iniciáticas" tais como rituais, partilha de segredos e linguagem comum e fechada, mas inconscientes desta sua finalidade (Zoja, 1992).

O fato do RPG ser uma prática com jogadores predominantemente jovens e adolescentes parece indicar que a necessidade psíquica de algum rito de passagem ou de iniciação destes jogadores está sendo satisfeita aqui e não canalizada institucionalmente, pois esta iniciação ao mundo adulto parece ocorrer principalmente na adolescência. Além da dedicação apresentada ao RPG através do tempo despendido em relação ao mesmo (média de 12,4h por semana), o tempo de duração de uma sessão de jogo aparece como um elemento importante para indicar que o "tempo do jogo" é de uma qualidade diferente, isto é, o praticante percebe-o como algo separado da experiência comum.

Esse intervalo próprio do jogo, da dimensão lúdica e ritual gera um isolamento e uma separação da realidade comum enquanto ele durar, sendo limitado no tempo e no espaço e com características de mudança, movimento, associação e uma ordem própria ao tempo de jogo. Ele "introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada" (Huizinga, 1938/2004: 13) e possui suas próprias regras que devem ser seguidas, pois o seu rompimento quebra o jogo. Essas regras são absolutas e determinam o funcionamento do seu mundo imaginário.

Isso aparece claramente no tempo de duração de um jogo de RPG. A duração média de cada sessão de jogo é de 6,14 horas ( $dp=2,6$ ), para a grande maioria (67%) dura entre 4 a 8 horas e para uma parte significativa (31%) mais de 8 horas alcançando até 12 horas de jogo por sessão. Esta grande duração aparece como um indicativo do alto investimento emocional e afetivo no RPG e fica claro no relato de um participante:

*"A gente jogava normalmente uma vez por semana, no máximo uma vez a cada duas semanas. Nas épocas mais áureas era praticamente todo dia, estava todo mundo praticamente chegando do colégio na mesma hora e jogava a tarde inteira. Há dez anos era mais ou menos assim, a partir das 6h até as 8 ou 9h, mas nos últimos dois anos para cá tem sido mais madrugada. Começa as 9h da noite e vai até as 6 ou 8h da manhã. Uma média de 10 a 12h por jogo" (S09).*

Além da dedicação, a experiência percebida ou vivida no "tempo" ou duração de jogo é diferente do cotidiano, onde o jogador pode "libertar" a imaginação, fazer coisas sem pensar nas consequências ou pelo menos não sofrê-las realmente, por exemplo,

*"No RPG você pode voar, pode fazer outras coisas, ser super forte que pode erguer um carro. RPG é isso, o que você não pode fazer na vida real, você faz no RPG. Por exemplo, vampiro é uma mitologia, não existe. Então você está no Vampiro, você tem curiosidade, monta um personagem bem diferente de você" (S02).*

Neste "tempo" de uma qualidade diferente o praticante pode inclusive sair de sua identidade pessoal, interpretando outro personagem e "libertar-se" das preocupações do cotidiano de sua pessoa. Nas palavras de um informante:

*"No jogo você estava vivendo aquele personagem, era que você não tem preocupação de trabalho, preocupação de famílias, de empregos e destas coisas que acontecem com a gente no dia-a-dia" (S11).*

Assim, o tempo do jogo aparece com uma qualidade diferente, separado do cotidiano, onde o praticante pode se transformar ou exercer um papel diferente do seu em um mundo de figuras da imaginação, especialmente pela interpretação de um personagem. Por exemplo, no relato de um informante:

*"... em algumas ocasiões eu jogava live, que é o rpg que montam. Você se veste como seu personagem, você vira teu personagem mesmo, é um teatro aí você tinha jogos com 50, 60 ou 120 pessoas..." (S12).*

Durante o jogo, o jogador se entrega às tarefas do jogo e assume um papel ou identidade que não é a sua identidade cotidiana e, ao fazer isso, ele representa a si próprio. Jogar é sempre uma forma de representação e no jogo ela é autorepresentação e se dirige aos próprios jogadores, mas no rito social ela se encaminha para a sociedade (Gadamer, 1975/1991). Isso é possível, porque o jogo também é uma forma de mediação entre o indivíduo e algo maior, a realidade do jogo que é percebida como

maior que o jogador. Assim, ele sempre foi uma das maneiras conscientes ou inconscientes de diálogo e de relacionamento do homem com as forças invisíveis e transcendentais, quer sejam as potências divinas ou grupos sociais (Chevalier & Gheerbrant, 1999).

Desse modo todo o ritual possui um elemento lúdico e todo o jogo possui um aspecto ritual. Isso fica mais saliente na transformação que o sujeito passa ao assumir um papel no jogo. Ao colocar uma máscara ou definir um papel, ele se transforma, torna-se, age e procura sentir como outra pessoa e, dentro da realidade lúdica, ele é outra pessoa e é tratado como tal (Gadamer, 1975/1991; Huizinga, 1938/2004).

Estas representações sobre o jogo parecem que são partilhadas pela maioria dos seus praticantes, pois ao serem questionados sobre o que jogar RPG lhes possibilitava fazer que não era possível ou possibilitado de realizar normalmente em sua vida cotidiana, as respostas foram ter aventuras ou magia na vida cotidiana (22%), ser diferente do que se é ou ampliar a consciência (19%), realizar atos heróicos e sobre-humanos ou ter superpoderes (17%), viver uma fantasia ou sair da realidade (14%), manifestar atos de guerra, violentos ou agressivos (12,5%), interpretar qualquer coisa ou tudo (11%) e divertir-se (4,7%). Isto é, ao participar de uma sessão de jogo, o participante pode entrar em uma "realidade" diferente do normal.

**Tabela 8. O que o RPG lhe possibilita fazer**

<b>Fazer no jogo de RPG</b>	<b>Frequência</b>	<b>Porcentual</b>
Viver magia e aventuras	14	21,9
ser diferente, ampliar consciência.	12	18,8
realizar atos sobre-humanos, heróicos e	11	17,2
ter superpoderes		
fantasia, sair do real.	9	14,1
agressividade	8	12,5
tudo, interpretar qualquer coisa	7	10,9
diversão	3	4,7
Total	64	100,0%

Isto aproxima muito a sessão do jogo de um processo ritual, pois este instala um tempo, um local e um mundo separado do mundo comum e cotidiano, ocorrendo um "desligamento" do papel tradicional. O praticante do rito entra no "mundo dos deuses", isto é, no mundo das figuras do inconsciente que são personificadas nestes "deuses". O mesmo acontece no ritual, que é uma figuração imaginária ou representação dramática de uma realidade transcendente que é desejada ou idealizada. Os seus participantes deixam a sua identidade comum e tornam-se, no sentido fenomenológico, aquilo que

representam, recriando essa realidade e integrando o homem em uma ordem cósmica e sobrenatural. Desse modo, paulatinamente o jogo vai adquirindo uma função ritual e uma significação de ato sagrado e esses sempre possuem aspectos importantes relacionados com a função lúdica e o jogo (Huizinga, 1938/2004).

## **8.2. RPG E OS RITOS DE PASSAGEM**

O jogo de representação, conforme visto anteriormente, aparece relacionado ao mito do herói, à sua jornada, à transformação que ele sofre e à imagem arquetípica de Dioniso. O mito do herói que combate o dragão e se transforma manifesta-se com grande importância na adolescência (Whitmont, 1991a). Sendo a maioria dos jogadores de RPG adolescentes e com a sua grande questão como a passagem do mundo infantil para o mundo adulto, parece indicado apontar ou supor que a prática do RPG apresenta traços ou características de um rito de passagem. O rito de passagem pode ser descrito como apresentando três fases (Gennep, 1978; Turner, sd: 116s). A primeira representa, através de um comportamento, a separação do indivíduo ou grupo das condições e dos papéis sociais, ambientais e culturais que detinha na coletividade.

A segunda fase representa um período "liminar" na qual sua situação é indefinida e não possui nenhuma das características de seu novo papel e ocorre sua transformação. Por último, a reagregação ou reincorporação, na qual ele assume uma nova posição social ou seu papel na coletividade.

A primeira fase do processo ritual envolve a separação do mundo cotidiano. No jogo de RPG isto é dado claramente no tempo de jogo, que é diferente do tempo social, *"porque quando você começa a jogar RPG você perde a noção do tempo do relógio, você se desliga"* (S08). É o tempo próprio do mundo de jogo, onde os jogadores se colocam no tempo de duração da aventura.

A separação também é salientada na encarnação ou interpretação que cada jogador deve fazer do seu personagem que implica em um "esquecimento" de sua própria pessoa em função do personagem o qual o jogador deve "viver". Assim,

*"conforme o pessoal vai se soltando é mais gostoso de jogar. Você esquece tudo o restante, a gente deixa tudo e tem o costume de pouco antes de começar o jogo falar; olha vai começar a partida, agora você não é mais o C., você é o personagem tal "* (S03).

Isto leva diretamente para a segunda fase, a liminaridade, onde o jogador se define pelo seu personagem que, de acordo com o RPG, pode ou não ter alguma referência à realidade. Turner (sd) discute intensamente as condições da liminaridade e as confronta com as condições sociais. Ele sublinha a existência de submissão e de camaradagem, de hierarquia social e de *comunitas*. No RPG há uma hierarquia estruturada e rígida na divisão de papéis entre o mestre ou narrador e os jogadores. Certamente o mestre deve atender as expectativas dos jogadores para o processo continuar, mas é ele o "diretor de cena", determinando as possibilidades e desafios, procurando direcionar a história e manejando os NPC que interagem com os jogadores. Há plena consciência de que esse quadro “hierárquico” e as regras são seguidas. Nesse sentido, o mestre ou narrador atua como um guia e direciona a aventura em prol do grupo.

*“O mestre tem que ter exata visão, ele tem que jogar em prol do jogo e da aventura, ele tem que fazer todo mundo se divertir inclusive ele. O importante é a diversão, se todos os jogadores não estão se divertindo, então não vale a pena jogar. Todo mundo tem que estar jogando com o personagem que gosta, o mestre também tem que puxar as rédeas de vez em quando para não ficar muito solto” (S06).*

Por outro lado, entre os jogadores costuma aparecer companheirismo, amizade e camaradagem, pois eles se colocam como iguais dentro do jogo. Isso também ocorre nos processos rituais e é descrito como uma *comunitas*, isto é, “uma comunidade, ou mesmo uma comunhão, de indivíduos iguais que se submetem em conjunto à autoridade geral dos anciãos” (Turner, sd: 119). Fato ressaltado também no questionário, no qual 40,6% dos jogadores iniciaram a prática do jogo por amizade e relacionamento social, também relatam que fizeram muitas amizades jogando RPG. Nas entrevistas, o relacionamento social entre os membros do grupo de jogadores e o próprio grupo foi apontado como um forte motivo para a continuidade da prática. Fato interessante é que, com o transcorrer da aventura, o grupo tende a se tornar mais fechado e ocorre uma aceitação e acomodação dos jogadores entre si. Por exemplo,

*“O que procuro no RPG é estabelecer vínculos de amizade, o jogo é mais um motivo para dizer: vamos lá, vamos se encontrar. No jogo a gente pára e vamos ver algo” (S07).*

Na sessão de RPG ocorrem desafios e a aventura se desenrola, para isso é necessária uma sintonia entre os membros do grupo. Como na própria definição do jogo, um mundo ficcional compartilhado que solidifica e une o grupo, trabalhando pela sua continuidade. Isso também reforça a presença da liminaridade, isto é, de um mundo especial, separado dos espaços comuns e do cotidiano e no qual os jogadores exercem outros papéis.

*“Então é uma coisa curta, sempre dá uma continuidade, isto faz com que a tua fantasia seja mais real. Até porque tem outras pessoas que também estão fantasiando. Talvez isso seja interessante. Você está fantasiando e as outras pessoas também estão fantasiando e não tem ninguém para chegar para você e falar: ai que ridículo, você está se achando um Indiana Jones assim. Outras pessoas também têm o mesmo interesse, esta história de você ficar dentro do grupo te protege, assim, nesta fantasia” (S11).*

A fase final de reagregação ou retorno ocorre ao final das sessões e da aventura em si. Normalmente os jogadores conversam sobre o que aconteceu, trocam impressões, mas a mudança é sempre individual. Na realidade, não há uma mudança específica ou uma passagem determinada de um estado para outro; há um processo de viver algo, uma situação diferente.

Neste processo, a pessoa não modula sua existência de acordo com o cogito cartesiano do "penso, logo existo" ou com o indivíduo autônomo. O "eu" ou a consciência em questão se coloca em uma modulação existencial com se fosse um

*"estado de transe perpétuo que [a consciência] aderirá, com maior ou menor intensidade, aos movimentos de massa, à publicidade, às diversas modas, em resumo, aos sentimentos ambientes [que dão continência emocional] que lhe garantem a calorosa segurança de uma comunidade arquetipal" (Maffesoli, 1997: 251).*

Esta espécie de esquecimento do ego possibilita ao indivíduo uma experiência de participar de algo que sente como maior que si, ela percebe isto como um ato criativo e fugaz, mas significativo e que suscita relações sociais e faz emergir redes de relações de conhecimento e de hospitalidade. Isto aparece no envolvimento dos praticantes do RPG com a aventura, na amizade e no companheirismo entre os jogadores do grupo que os informantes relatam, por exemplo, *"a maneira mais legal é do jeito que as coisas se firmam nas amizades. Por exemplo, você monta um grupo novo e ele se firma, a tendência é fazer amizades"* (S03).

Assim, a prática do RPG pode aparecer como uma forma desta procura de um ambiente que assegure um encontro afetivo e de sua livre expressão, pois *"o jogo é mais um motivo para dizer vamos lá, vamos se encontrar, no jogo a gente pára e vamos ver algo"* (S07). A prática do jogo acaba proporcionando redes de relações e vínculos sociais que expandem as possibilidades de contatos com outros jogadores, possibilitam sua ampliação, pois *"você conhece muita gente em outros colégios, outros encontros por causa de RPG"* (S10).

Assim, a "ambiência emocional" ou sentimento ocupa o lugar da argumentação e da convicção, a relação funcional ou instrumental com os outros indivíduos pode ser substituída pela relação "estética", isto é, uma relação intersubjetiva que busca a emergência uma emoção comum, partilhada e, se possível, intensa (Maffesoli, 1997: 101-155). Há uma manifestação destas tribos em encontros e festivais, tais como os encontros de RPG, que buscam uma efervescência emocional e se esgota no ato presente, bastando-se a si mesmo e buscando a partilha do momento, um modelo que Maffesoli (2003) denomina de "trágico".

Tal como no ritual, no RPG é fundamental a convenção da lógica do "como se" e do faz-de-conta. O jogador perde a sua identificação como pessoa e passa a ser identificado pelas características do personagem que escolheu vivenciar, assumiu uma "máscara", ele "é" aquele personagem. Assim como em um ritual, em que aquele que usa a máscara que representa um deus "é" aquele deus (Campbell, 1992). Isto se aproxima bastante do aspecto lúdico do ritual, considerando o mesmo como um jogo e também uma diversão. Neste aspecto, a questão inicial é a diversão que o jogo proporciona e não o seu arrebatamento, fantasia ou mundo imaginário. Estes não são um fim em si mesmos, mas um caminho para um estado lúdico essencialmente "divertido", conforme o relato de um praticante do RPG:

*"mas hoje em dia eu vejo mais como a possibilidade dentro do jogo de autoconhecimento e de diversão. A gente se reúne e começa a pirar e imaginar personagens malucos e rir do começo ao fim, então isto é que ultimamente tem sido o mais importante para mim. Quando eu penso em jogar RPG, eu já penso em coisas divertidas, me desestressar e não ficar cobrando regras"* (S08).

Os jogadores de RPG não procuram o jogo para adquirirem maior consciência de si mesmos, mas essencialmente para se divertirem. O fato é que a maioria dos entrevistados apontou que ele se torna um caminho de autoconhecimento e traz uma



"magia" ou algo diferente à sua vida. No questionário, na questão sobre o que jogar RPG lhes possibilita fazer que não é possível ou possibilitado de realizar normalmente em sua vida cotidiana, as respostas foram ter aventuras ou magia na vida cotidiana (22%), ser diferente do que se é ou ampliar a consciência (19%), realizar atos heróicos e sobre-humanos ou ter superpoderes (17%), viver uma fantasia ou sair da realidade (14%). Ou nas palavras de um entrevistado:

*“O principal do RPG é a magia mesmo, um mundo mágico. Os outros mundos não têm tanta magia, mas são fabulosos mesmo, por exemplo, o Vampiro e tal. Talvez sejam uma espécie de resposta para nossa vista e que você queria saber que existe tipo Vampiros, magia e coisas assim no RPG você pode encontrar” (S06).*

Assim, o aspecto lúdico e o trabalho com as figuras da imaginação no mundo do "faz-de-conta" do RPG proporcionam um espaço de libertação do indivíduo do seu mundo cotidiano que "é o primeiro passo em direção a uma participação mais profunda que o festival [jogo de RPG] propicia naquele impulso geral para a vida que, em seu aspecto metafísico, é anterior a, e criador de, todas as leis da vida" (Campbell, 1992:36).

*“A sua imaginação vai a mil quando você está jogando. Desde quando você começa a montar o personagem e não sabe nada, você já começa a imaginar se eu vou voar, fazer isto ou fazer aquilo, dependendo do jogo de do personagem” (Mauro).*

Esta liberação do mundo cotidiano e o processo de autoconhecimento podem ser referenciados aos ritos de iniciação, que possuem a função de um "segundo nascimento" introduzindo o iniciante em uma coletividade. Observa-se que uma das características da sociedade contemporânea é justamente a dessacralização e a falta de ritos iniciatórios institucionalizados e consensuais. Essa analogia da atividade de jogar RPG com os ritos de iniciação foi levantada por Pavão (2000: 25) em sua pesquisa sobre leitura e escrita em mestres de RPG. Deste modo, o RPG aparece como uma forma de rito de iniciação na sociedade contemporânea que tal como outras formas "usam a pluralidade da pessoa, pelo viés do fantástico, da fantasia e do imaterial ou de outros procedimentos imaginário" (Maffesoli, 2001: 113). Esta iniciação toma a característica de uma busca pessoal em um mundo que perdeu o seu sentido, sendo representada pelo tema da aventura (Maffesoli, 2001: 161). Justamente, a história do RPG é o desenvolvimento de uma aventura que envolve todos os personagens.

Esta não é uma aventura que ocorre em um mundo equivalente ao mundo real, mas ela se efetua num mundo de fantasia, é um local de liberação pessoal e de possibilidades. Isto aparece entre os motivos que atraem as pessoas para a prática do RPG, o jogo aparece como uma forma de liberação, nele:

*“simplesmente eu tenho vontade vou lá e faço, nem passa pela minha cabeça ver como é que é. Dá vontade vou lá e faço. Sem limitações do superego” (S05),*

Nota-se que, inicialmente, não surge uma reflexão específica e preocupada sobre uma coerência interna ou identidade do personagem, os jogadores tendem a escolher diversos personagens em jogos diferentes. Ele aparece como uma forma de dar vazão e externalizar as diferentes vontades dos jogadores, nem sempre muito coerentes entre si ou mesmo desconhecidas dos mesmos.

*“Porque no RPG é isso, você tem um conjunto de regras, você pode ter bastante liberdade para interpretar diversos personagens, pode variar os tipos, você não precisa sempre ficar no mesmo personagem, mesmo indivíduo, pode variar muito, pode jogar com crianças até bandidos, seja homem ou mulher” (S07).*

É interessante notar que a fantasia ou imaginação é livre, não há um objetivo de controlar ou aprender e de se tornar uma pessoa melhor, pois *“no RPG, você realmente pode fazer coisas escabrosas, sentir raiva e sair com a consciência tranquila” (S09).*

Este aspecto relaciona-se com a etapa inicial pela qual as pessoas podem descobrir e configurar seus próprios rituais pessoais (Whitmont, 1991b: 272s) que podem realizar o processo de compensação psíquica e a atuação de sua função transcendente, isto é, integrar à consciência elementos opostos a ela ou considerados nocivos.

Um ritual pessoal possui algumas etapas. Inicialmente é necessário aceitar que todas as possibilidades do ser humano e da existência, incluindo a destruição, sexualidade, violência, agressividade e morte existem pelo menos como fantasia e na imaginação do próprio sujeito. Isto permite que os desejos, fantasias, afetos e imagens relacionados a eles atinjam a consciência, efetuando um contato inicial com a sombra. Normalmente estes afetos possuem uma combinação de atração, repulsa e/ou medo que caracteriza os aspectos a serem integrados à consciência e eles devem ser traduzidos e expressados de forma viável e realista. Não se deve confundir o processo de imaginá-

los ou fantasiá-los com sua execução prática, isto é, uma atuação compulsiva e literal, o que pode ser o caso das pessoas que praticam o RPG em excesso. Este padrão também é uma característica de um impulso oriundo do arquétipo da totalidade ou Si-mesmo em direção a um processo de integração psíquica e de ampliação da consciência, também denominado de processo de individuação. A primeira etapa desse processo é a aceitação e elaboração das próprias “fantasias de medo, os próprios desejos, as próprias necessidades, sem restrições, não importa quanto possam parecer imorais, destrutivas, assustadoras, imaturas, sujas, antiestéticas, infantis ou sentimentais” (Whitmont, 1991b: 276).

Uma vez aceitos, estes conteúdos são trabalhados conscientemente, porém sem controle consciente deles, gerando um diálogo ou relacionamento entre a consciência e o dinamismo próprio destas imagens e conteúdos. Isto ocorre quando um jogador constrói ou escolhe um personagem, determina características desvalorizadas, negativas, opostas a si mesmo ou idealizadas e interpreta este personagem de forma coerente envolvendo-se na trama da aventura. Assim, ele pode transformar seus conteúdos psíquicos em objetos ou formas nos quais é possível ocorrer o diálogo da consciência com os mesmos, sem que eles percam a sua numinosidade ou fascínio, pois o jogador está envolvido na aventura. Salienta-se o papel do mestre ou narrador, que de certa forma possui a função de orientar este diálogo, direcionando-o e contextualizando-o.

O jogo pode se perder em diálogos e campanhas inúteis, em rusgas entre os participantes ou ocorrer, raramente sugundo os informantes, situações em que há possibilidade de haver danos físicos ou morais aos jogadores. Se isso não ocorrer e se os participantes desempenharem os seus papéis com envolvimento e motivação, o diálogo entre a consciência e os conteúdos inconscientes expressos no RPG acaba por ter as características de improvisação, criatividade e espontaneidade, pois os conteúdos, reações e impulsos que surgem possuem plena liberdade de expressão e são predominantemente inconscientes.

Pode ocorrer então a transformação e integração destes impulsos, conteúdos e fantasias na consciência, pois possuem uma expressão simbólica de forma segura e relativamente controlada, pois ocorre em uma lógica do “como se”. Isto ocorre quando a atuação não é compulsiva, isto é, não é apenas um desabafo que serve para aliviar a tensão e a ansiedade e também quando a fantasia não surge como uma fuga diante das pressões e problemas do mundo interno ou externo.

Deste modo, os jogos de representação, operando com características semelhantes a um ritual e uma ritualização, podem estar preenchendo uma necessidade psíquica e funcionar como uma das possibilidades de integração e desenvolvimento psíquico<sup>51</sup>. Conseqüentemente, o RPG é uma das maneiras de construir psicologicamente significado para a existência do indivíduo criando uma conexão com o outro, tanto exterior na forma das outras pessoas e da coletividade, quanto interior, isto é, com os conteúdos e símbolos inconscientes, especialmente o arquétipo do Si-mesmo. Para isto é necessário realizar uma passagem de um estado ou estágio para outro, mais evoluído ou complexo, isto é, realizar um desenvolvimento da psique que é representado simbolicamente pelo tema da jornada do herói e em termos rituais pelo rito de passagem.

Em termos simbólicos, o herói representa o ego em seu processo de desenvolvimento psíquico do qual faz parte a construção do significado. Considerando que existe uma necessidade individual e coletiva da existência de um herói, o jogador de RPG procura encarnar no jogo esta imagem heróica em seu personagem, pois se a história ou aventura de seu personagem representa aproximadamente o drama padrão ou modelo arquetípico do herói, ela ajuda a fornecer um modelo para o indivíduo acompanhar o seu desenvolvimento psicológico.

---

<sup>51</sup> Analisando os dados, aparecem alguns indícios de que existe um grupo de praticantes que realizam um investimento emocional e afetivo excessivo no jogo. Estes indicadores são a alta frequência do jogo, 8,3% praticam três vezes ou mais por semana, a dedicação excessiva (11% dedicam acima de 22h), o longo tempo de prática do jogo (10% praticam há mais de 10 anos), o motivo de fuga da realidade para praticar RPG (2,8%), a possibilidade de praticar atos agressivos (12,5%) e o alto tempo de duração média por jogo, 6% declararam que a sessão dura em média 12 a 14h. Deste modo, o processo de elaboração simbólica pode não estar ocorrendo e o jogo aparece como um elemento que pode comprometer o equilíbrio mental do jogador ou onde se manifesta o seu desequilíbrio, mas este aspecto será explorado posteriormente no capítulo sobre a *hybris* do herói.

## 9. *HYBRIS DO HERÓI: A MORTE NO RENASCIMENTO*

O herói é sempre alguém que possui uma característica especial e que ultrapassa os limites delineados ao ser humano comum, vivendo sempre no limite. Isso aparece nos rituais do culto a Dioniso, onde os participantes entravam em um estado alterado de consciência pelo êxtase ou embriaguez, ligando-se à imortalidade, ultrapassando os limites do homem comum e da vida cotidiana e tornando-se semelhante aos deuses. Da mesma forma, o jogador, ao interpretar seu personagem em uma aventura de RPG, percebe-se indo além do seu mundo normal, rompendo com os seus limites e entrando em uma outra forma de experiência, relacionada ao mundo da imaginação e da fantasia.

Essa foi a principal característica que atraiu os jogadores para a prática do RPG: a capacidade que o jogo possui de “libertar a sua imaginação”. Isto aparece no discurso dos informantes, por exemplo, “*acho que a liberdade que você tem da tua imaginação de [se] colocar, acho que isto me atraiu a princípio*” (S09).

Entretanto o herói, vivendo sempre nas fronteiras das possibilidades humanas e, muitas vezes, excedendo-as e tomando de orgulho por isso (*hybris*) realiza uma violência contra a sua própria natureza e os deuses, com isso sujeitando-se a uma vingança divina. Essa é realizada por meio da cegueira da razão e na qual os atos do herói acabam sendo dirigidos contra si próprio e ele sofre um destino violento e cego. De forma equivalente, existe uma *hybris* para o jogador que ocorre quando o mundo do jogo ganha uma importância tal que a vida nele e a interpretação do seu personagem heróico começam a se tornar mais importantes que a vida real.

Na realidade, o mito do herói é vivido ou experienciado parcialmente faltando-lhe talvez a parte final ou fundamental que define o herói: o sacrifício por uma causa ou algo maior que si. No caso da *hybris*, o herói toma para si ou como suas as energias ou potências divinas e nega-se ao sacrifício. Em termos psicológicos, o ego apega-se aos seus ideais e desejos infantis recusando o sacrifício deles e o impulso de transformação que parte do Si-mesmo. Assim, o processo ritual permanece incompleto e, conseqüentemente, causa

“um movimento retrógrado da libido, uma regressão, ameaçando um retorno ao antigo estado impulsivo. O perigo consiste na [...] dissociação da personalidade (‘perda da alma’) e diminuição da consciência, ambas tendo, por conseqüência, um reforço automático do inconsciente” (Jung, 1924/1986: §248).

O movimento da libido ou motivação dos praticantes do jogo em relação ao RPG pode ser observado no fator que atraiu-os para a sua prática. Os respondentes declararam que o que atrai no RPG, principalmente, é a utilização da imaginação ou fantasia (21%); e a possibilidade de viver um personagem, outra pessoa ou outra realidade (24%), seguido da diversão e do lazer (18%), uma pequena parcela colocou-o como meio de fugir ou sair da realidade (7%). A presença da imaginação e da fantasia (21%) pode ser agregada com as categorias relativas à interpretação, viver outro personagem ou outra realidade e fuga da realidade (31%) totalizando a maioria (52%). Isto indica claramente a atração pelo lado de viver algo diferente pela fantasia e imaginação.

**Tabela 9. O que atrai você no RPG?**

Atrai	Frequência	Porcentual
imaginação, fantasia	15	20,8
diversão	13	18,1
outros	13	18,1
interpretação	10	13,9
viver outra realidade ou pessoa	6	8,3
fuga ou sair da realidade	5	6,9
raciocínio	4	5,6
relacionamento social	4	5,6
criatividade	2	2,8
Total	72	100,0%

Esta capacidade do jogo de “libertar” a imaginação tem sido tanto a causa de sua expansão como da polêmica que se instalou a respeito do jogo. Em termos psicológicos, ao “liberar a imaginação” os conteúdos psíquicos até então inconscientes afloram à consciência tal como no sonho. Entretanto, as figuras e seus conteúdos psíquicos correlatos não são apenas “positivos”, isto é, aqueles que a consciência considera como moralmente adequados, mas principalmente aqueles reprimidos e negados pela consciência. Estes são a “sombra” e aparecem como indesejáveis, moralmente “negativos”, mas atraem. A ambivalência da relação da consciência com os conteúdos do inconsciente aparece neste duplo aspecto do RPG, de atrair por liberar a imaginação e de ser colocado como algo perigoso e indesejável. Os próprios praticantes sentem isto,

*“Atualmente aqui na faculdade se você fala de RPG, olha que legal, mas fora no geral, você sente que o pessoal tem este preconceito, eu procuro não dar muita pelota, por que se o pessoal desenvolver um interesse e quiser alguma coisa, eu até abro o diálogo para alguma coisa etc procura, mas eu não dou muita bola. Eu não culpo tanto o pessoal ter preconceito depois do que a mídia andou fazendo com o RPG, querendo proibir o RPG. Tem coisas que acontecem que você fica meio assustado, mas são difíceis”(S03).*

Isto pode ser interpretado dentro do mito do herói que, em sua jornada, pode falhar em sua luta com o dragão, isto é, o fato do herói não conseguir derrotá-lo simboliza que a consciência não conseguiu se libertar dos princípios arquetípicos masculino e feminino da psique e está em conflito com os mesmos, não estabelecendo sua individualidade e havendo também dificuldades de estabelecer um relacionamento com um parceiro ou parceira.

Neste caso, pode-se supor que o processo de desenvolvimento do herói e da personalidade do ego permanece na etapa representada pela imagem mítica do *puer aeternus*, o eterno adolescente ou jovem identificado com Dioniso ou Eros. Um indivíduo identificado com este padrão arquetípico normalmente apresenta um forte complexo materno, uma dependência da figura feminina, uma intensa vida de fantasias e um contato com o inconsciente que permite um exercício da criatividade, espontaneidade e autenticidade.

O padrão arquetípico do *puer aeternus* aparece claramente entre os praticantes do RPG. Nas entrevistas realizadas com os informantes não há dados possíveis sobre as relações familiares e parentais, o que não permite explorar a questão do complexo materno, mas a prática do RPG apresenta claramente as características de uma intensa vida de fantasias, a percepção da criatividade e da espontaneidade. Estes aspectos foram explorados nos capítulos anteriores, mas não a dificuldade do estabelecimento na relação com o feminino (Von Franz, 1992).

A maioria dos informantes relatou dificuldades em conciliar uma relação de namoro com a prática do jogo, pois a relação exige um tempo que é tomado da prática do jogo, por exemplo: *“Este grupo que está agora ali está mais complicado. Tem um pessoal que tem aula à noite, outros estão namorando e no final de semana não dá”* (Mauro). Alguns informantes insistem no jogo e *“às vezes eu desmarco o compromisso, arranjo atrito com a namorada para poder jogar porque é uma coisa*

*que me completa muito mesmo*” (S13). Nesta fala do informante identifica-se uma outra característica do *puer*, a identificação com a imagem arquetípica do herói. Neste caso, suas ações são grandiosas e heróicas, procurando o excesso e tendo dificuldades para abandonar as fantasias e desejos de grandes realizações da adolescência e estabelecer-se no mundo, isto é, construir uma identidade compatível com suas condições pessoais e sociais.

De alguma forma, ocorre a percepção que a prática do RPG é uma característica da adolescência através de sua experiência pessoal,

*“E outras pessoas também que se dedicaram muito, muito mesmo ao RPG chegaram um momento em que pararam. então teve um momento que eu parei de jogar e eu cheguei à conclusão, chegava a uma época que as pessoas paravam mesmo, desencantavam e não jogavam mais. Eu não vejo isso para mim, eu não vejo que o RPG fique dentro de uma faixa etária da tua adolescência até o final dela. Teve um momento que eu pensei que quando eu parasse de jogar RPG eu saía da minha adolescência de fato” (S13).*

Nesta análise a prática do jogo pode aparecer como sintoma da adolescência mal resolvida, de uma etapa da vida que deve ser ultrapassada, entretanto a simbologia do *puer* é ambivalente, pois ele também representa a possibilidade de renovação e de novas possibilidades existenciais para o indivíduo. Deste modo, não há possibilidade de fazer uma generalização do significado da prática do RPG para os indivíduos, pois “o grande problema sempre é distinguir em cada situação se existe naquele caso um impulso infantil que nos faz regredir ou um impulso que parece infantil [...], mas que deve ser aceito e vivido porque leva ao crescimento” (Von Franz, 1992: 41).

Um exemplo disto é a forte presença masculina e solteira nos grupos de jogadores (95,1%) que pode ser relacionada com as características de gênero na sociedade contemporânea, posto que a mulher ainda está conquistando a sua igualdade e seus novos comportamentos estão começando a ser representados simbolicamente e que também pode ser interpretado como a dificuldade do arquétipo de *puer* de estabelecer relações com o sexo oposto. Outra possibilidade de analisar a prática do jogo é por meio da vivência simbólica do mito do herói pelos jogadores.

Entretanto, nessa análise deve-se considerar que o principal sistema de RPG é o D&D, denominado de fantasia medieval, consiste principalmente em cavaleiros que derrotam monstros, resgatam princesas e descobrem tesouros. Estas fantasias relacionam-se com o estágio do herói guerreiro, no qual o ego-herói afirma o seu poder



e sua vontade sobre a inércia do inconsciente que está associado com a Grande Mãe e o feminino arquetípico. A fantasia do RPG deve atrair principalmente os homens e estimular a formação de grupos predominantemente masculinos, pois desta forma há uma afirmação literal do distanciamento necessário dos adolescentes masculinos em relação ao princípio feminino-maternal que facilita o desenvolvimento e o estabelecimento de sua autonomia (Neumann, 1992).

Na imagem arquetípica do *puer* associada ao RPG observou-se sucintamente que ela está relacionado com questões de gênero na sociedade, como uma forma do sujeito adiar ou recusar o término de sua adolescência e como uma maneira de reforçar o ego. Entretanto, esta imagem também emerge espontaneamente na psique quando a “vida está paralisada”, ou seja, quando o indivíduo sente-se prisioneiro de um modelo, há uma ligação insuficiente ou fraca entre o ego e o inconsciente e a existência não possui um significado. Deste modo, a prática do RPG apresenta-se como uma das modulações do arquétipo ou mito de Dioniso na vida moderna.

O mito de Dionísio aponta para o processo de transformação da psique, isto é, para a construção de um significado como uma tarefa pessoal como resgate de uma totalidade que foi perdida no processo de formação do ego. A figura de Dionísio ou do *puer* remete à “figura do anjo [...] à reflexão imaginária total de nós mesmos, [aos efeitos] das imagens transpessoais que nos solicitam, nos impelem e nos forçam a imitar os destinos míticos” (Hillman, 1981: 77).

Assim, a transformação da psique através da resolução do conflito característico de sua fase parece ser a necessidade principal do adolescente. A morte do herói em sua luta com o dragão representa a falência deste processo de transformação. Além da dificuldade de estabelecer relações afetivas com o sexo oposto, esta falha pode se manifestar na tendência do ego se preocupar com assuntos gerais apegando-se ao ideal heróico, mas não com as pessoas individuais e concretas e, deste modo, excluindo o fator pessoal que é humano e individual. A carência do vínculo consciente com o aspecto feminino, isto é, das relações afetivas e pessoais, é compensada por um vínculo inconsciente e forte com o feminino arquetípico em seu aspecto negativo. Isto pode levar ao “alheamento do corpo e da terra, a hostilização da vida e à negação do mundo” (Neumann, 1992: 158). Ocorre um predomínio de conteúdo inconsciente na personalidade que pode levar a um desequilíbrio psíquico e, por vezes, aniquilando-a.

A possibilidade de envolvimento excessivo do praticante com o RPG induzindo ou estimulando um processo de desestruturação da personalidade é manifesta pelos próprios jogadores. Um informante descreve um exemplo:

*“Por exemplo, eu tenho, tinha um amigo, até não sei onde está agora, ele teve que fazer terapia de noite. Ele acreditava firmemente que era vampiro e que [se] saísse de dia queimava, tinha que visitar o cara a noite. Ligava e daí: Onde você está? Aqui. Vamos sair? À noite. No começo ele não se desligou do jogo, depois de um tempo ele falou, olhe vou contar o que eu sou de verdade. Lá não tinha nem ligado, depois eu vi, se ligasse para ele à tarde estava dormindo, que ele literalmente trocou o dia pela noite, escola noturna e passou a conflitar quando viu ele tava em terapia. A gente ligava continuamente, ele sumiu” (S03).*

A capacidade de projeção ou de influência do sistema de jogo praticado na psique da pessoa pode ser visto em um outro exemplo, apesar do informante que possui conhecimento em psicologia colocar em dúvida a saúde mental do seu conhecido,

*“Conheço um sujeito que o personagem morreu e ele se suicidou, mas hoje, à luz da psicologia, posso dizer que a estrutura dele não era tão saudável assim. Ele inclusive ele deu um tiro no olho, ele jogava um sistema de GURPs avançado que possui um sistema de danos e o lugar que provocava mais danos era um tiro no olho, isto ficou muito evidente na época” (S04).*

Nesses exemplos, manifesta-se claramente a morte do herói, pois o ego não foi forte e firme o suficiente para separar-se do mundo infantil, das imagens arquetípicas materna e paterna e vencer a luta pelo seu espaço psíquico e de sua própria estruturação. Por consequência, a atitude hostil e negativa que deveria ser dirigida à Grande Mãe e aos monstros “volta-se contra o próprio ego, tomando a forma de autodestruição, automutilação ou suicídio” (Neumann, 1968/1992).

A partir destes poucos dados, pode-se também levantar a hipótese de ocorrer um delírio nestes dois casos relatados. O delírio<sup>52</sup> é definido como “falsa crença, baseada

---

<sup>52</sup> Deve-se tomar cuidado com relação a uma leitura exclusivamente a partir da psicopatologia para os fenômenos psíquicos. Os reflexos das religiões e das filosofias abriram um espaço epistemológico e cultural que foi ocupado parcialmente pela psicologia e no qual ela assume algumas funções culturais e ideológicas fornecendo explicações para os fenômenos; e uma função moral prescrevendo e avaliando comportamentos e atitudes dos sujeitos. Isto ocorre porque ao escolher esta abordagem psicopatológica do fenômeno, especifica-se um determinado modo de pensar o homem que está fundamentado em uma visão de homem e de mundo baseada nas ciências empíricas e naturais. Esta visão tende a construir uma teoria psicológica com funções adaptativas e reguladoras, esquecendo-se do sentido e do significado dos atos e da palavra do sujeito (Japiassu, 1982). Esta problemática também aparece na descrição das psicopatologias e na linguagem científica da psicologia, onde a subjetividade do indivíduo é

em inferência incorreta sobre a realidade externa, inconsistente com a inteligência e antecedentes culturais do paciente” (Kaplan, Sadock & Grebb, 1997: 276) e que é mantida pelo sujeito apesar das evidências factuais e da argumentação lógica. O delírio pode conter uma alucinação, que é definida como “percepção sensorial falsa não associada aos estímulos da realidade” (Kaplan, Sadock & Grebb, 1997: 294).

Isto indica que nos delírios ocorre uma confusão entre a realidade externa e o mundo interno do indivíduo, os conteúdos do inconsciente são projetados para objetos externos. Neste caso, ou o ego está fragilizado ou os conteúdos projetados possuem uma forte carga emocional e afetiva tal que o ego ou a consciência não conseguem realizar a distinção entre as esferas interna e externa. No caso do RPG, entre o ambiente imaginário da aventura com seu personagem heróico e o jogador humano em seu mundo cotidiano e limitado.

Segundo o relato dos informantes, estes casos citados ocorrem de forma não muito freqüente e acontecem quando a percepção da realidade e a estrutura do ego já estão comprometidas<sup>53</sup>. Muito provavelmente existem déficits estruturais na

---

pretensamente eliminada. Descrevendo em termos metafóricos, “a linguagem científica e a fala da alma [psique] parecem estar em campos opostos” (Hillman, 1984: 112).

<sup>53</sup> Não existe um transtorno específico associado ao RPG, pois existem diversos níveis de envolvimento; desde o jogo eventual até uma necessidade impulsiva de jogar. A prática obsessiva do RPG, devido às suas características, pode ser associada ao grupo do Transtorno do controle de impulsos, que é ego-sintônico, isto é, a prática excessiva do jogo está de acordo com os desejos conscientes do sujeito e, por isto, não há sensação de culpa, arrependimento ou reprovação pela prática excessiva (Kaplan, Sadock, Grebb, 1997). Dentro deste grupo, o transtorno que pode ser relativamente adequado para descrever algumas características do desequilíbrio é o Transtorno do jogo patológico, que se refere aos jogos de azar que envolvem dinheiro. Neste caso, o investimento emocional e afetivo representado pelo dinheiro deve ser substituído pelo critério de tempo utilizado pelo praticante do RPG. As discussões sobre este aspecto são similares às que ocorreram sobre a dependência da Internet e de sua utilização (Razzouk, 1998). Um estudo sobre isto (King, 1996), descreve como as mais variadas necessidades sociais tais como reconhecimento e valorização social podem ser satisfeitas em ambientes virtuais do tipo MUD ou Chat. Estes também permitem a expressão de características de personalidade que estavam encobertas e que podem funcionar como reforço ao comportamento de acesso aos ambientes virtuais. As principais características destes ambientes virtuais podem ser identificadas no RPG, a saber: motivação para o jogo, expressão de características pessoais diferentes das habituais no sentido de o RPG possibilita “ser diferente” ou “ser outra pessoa”, forte ênfase nos vínculos sociais estabelecidos no jogo, identificação com o personagem, possibilidade de utilizar o jogo como elemento compensatório da vida real, sensação de realização no jogo e satisfação na prática do mesmo. Na pesquisa bibliográfica realizada, não foi encontrada nenhuma estimativa da incidência destes transtornos entre os praticantes. A partir destas considerações e dos dados que foram coletados em Curitiba, no encontro de jogadores de RPG realizado em 2003, foi realizada uma estimativa, porém sem condições de avaliar a sua confiabilidade e precisão. Considerando principalmente os critérios do jogo patológico e como critérios de seleção: a freqüência semanal de jogo igual ou maior a três vezes por semana, tempo médio de jogo acima de 8 horas, dedicação semanal ao jogo acima de 20 h e relato da importância do jogo em sua vida como “mania”, “muito importante”, “total”, “fuga da realidade” ou “alívio do stress”. Foi constatado que 8,3% (n=6) da amostra (N=72) satisfaziam a estes critérios, e deste modo podem ser considerados como com alta probabilidade de possuir ter algum tipo de desequilíbrio relacionado com a prática do jogo, principalmente a “dependência psicológica” do jogo, relacionado ao transtorno de controle de impulso.

personalidade que encontraram no RPG uma maneira de se manifestar e de desenvolver os sintomas.

Foi visto que o RPG pode operar para os seus praticantes de forma semelhante a um ritual de iniciação na sociedade moderna, isto é, como um espaço separado do mundo cotidiano que permite a interpretação de personagens que funcionam como modelos e ideais para o jogador onde ele pode projetar conteúdos internos e inconscientes e interagir com os mesmos segundo o modelo arquetípico da jornada ou aventura do herói. Isto pode criar um grande envolvimento emocional e permitir um maior autoconhecimento, uma maior auto-estima, sensação de realização e de criatividade para os jogadores. Entretanto isto poder ser uma percepção do próprio jogador e não necessariamente ocorrer na realidade, como alguns deles próprios manifestam,

*“na verdade é analisando o jogo daí eu consigo perceber coisas minhas... é muito mais fácil eu perceber e analisar os defeitos e as coisas que poderiam ser diferentes do que o personagem incutir em mim uma característica que eu não tenha.. é muito mais fácil fazer o diagnóstico através do RPG do que o tratamento” (S09).*

Isto é, o fato de jogar RPG não garante que o indivíduo melhore a sua vida ou torne-se uma pessoa melhor, pois a prática do ritual não garante a transformação da pessoa. Em termos da metáfora do desenvolvimento da personalidade através da jornada do herói, pode-se dizer que o herói enfrentou vários obstáculos, mas foi desviado do seu caminho. Em termos psicológicos, o ego identificou-se com a figura do herói, com a parte arquetípica desta imagem e ocorreu o que se denomina de “inflação” do ego e , em termos mitopoéticos, o herói adquiriu uma *hybris*.

Nos delírios do RPG, o jogador identifica-se com o seu herói ou personagem, acredita que é o personagem e a realidade fantástica do herói torna-se a sua realidade. Observa-se neste caso que o ego do praticante perdeu o contato com a realidade humana e identificou-se com a sua imagem arquetípica do herói, a consciência submergiu ao inconsciente e a realidade do jogo tornou-se mais prazerosa que a realidade humana. Ocorre uma perda da individualidade ou, em outros termos, uma castração pelo princípio feminino, isto é, pelo orgiástico, o excesso, a fruição e o gozo que se relacionam ao consorte da Grande Mãe, o deus Dioniso, pois

“o dionisíaco é possesso e extático, promovendo antes a intensidade da experiência do que o significado claro e estruturado. É um solvente dos limites e fronteiras, trazendo vida desmesurada [...] está a serviço da vida e do rejuvenescimento, e não da segurança. O fraco e imaturo pode ser destruído por suas violentas investidas; o saudável será fertilizado e vivificado” (Edinger, 1992: 84).

A sedução, o perigo e o fascínio do inconsciente aparecem na mitologia heróica como figuras femininas perigosas que atraem o herói e tentam aprisioná-lo ou afogá-lo, por exemplo, as sereias no retorno de Ulisses a Ítaca após a guerra de Tróia e nas lendas medievais em princesas que levam o herói para o mundo encantado das fadas, isto é o inconsciente. Quando o herói é forte e poderoso, ou seja, o ego é estruturado, ele pode controlar a si próprio e ultrapassar o desafio, tal como Ulisses que amarra seus marinheiros, tampa os ouvidos e consegue chegar em casa. Muitas vezes o herói recebe ajuda dos deuses, vence o feminino paralisador e retorna com uma arma mágica. Por exemplo, Teseu derrotou Medusa cortando-lhe a cabeça e desta saiu o cavalo alado Pégaso que foi capturado por ele, tornando-se sua montaria. Assim, se o ego está em um estágio de desenvolvimento onde se mostra estruturado e organizado, a perspectiva de perda de autonomia e sua dissolução nas imagens inconscientes vai gerar ansiedade e angústia, pois houve um grande esforço para a sua estruturação (Edinger, 1992: 67-99).

De forma oposta, um ego mais imaturo pode sentir-se tranqüilo e render-se de forma prazerosa a esta dissolução, isto é, na imersão no mundo das imagens do inconsciente. No mito do herói isto aparece no tema do herói quando este é seduzido por uma bruxa, fada malvada ou pelo canto da sereia, que faz o herói afogar-se ou perder-se de seu objetivo. Neste caso o herói não realizou o casamento com a princesa a quem devia salvar, não consumou o casamento sagrado que representa a ligação entre os princípios masculino e feminino. Ocorre um “incesto urobórico” (Neumann, 1992) no qual existe uma ênfase no prazer e há um desejo de dissolver-se e ser absorvido. Ele é

“o abandono de si mesmo e o regresso. É uma forma de incesto de ego infantil, que ainda se acha muito próximo da mãe e ainda não encontrou a si mesmo, mas pode ser também a forma de incesto do ego enfermo de um neurótico e a de um ego tardio e cansado que, após ter se realizado, retorna à Mãe” (Neumann, 1992: 33).

Desse modo, há uma predominância da figura negativa do feminino, pois no delírio ocorre a projeção dos conteúdos internos do sujeito e o fator determinante para estas projeções é a figura da *anima*, a imagem inconsciente da mulher e do feminino presente na psique do homem e que possui também a função de relacionamento do ego com o inconsciente. Uma *anima* muito forte ameaça o ego com suas ilusões e sedução e é elaborada pela imagem da mãe muito carregada afetivamente e da qual o sujeito não consegue abdicar, pois lhe satisfaz todos os desejos (Jung, 1950/1988).

A imagem tradicional dessa figura de *anima* é a sereia. Elas são monstros do mar, com cabeça e tronco de mulher e o resto do corpo igual a um peixe ou pássaro, isto é, de elementos indeterminados como o ar (pássaro) ou água (peixe). Assim, elas são relacionadas com as pulsões primitivas do homem que se manifestam em criações do inconsciente e em sonhos encantadores e assustadores. “Elas simbolizam autodestruição pelo desejo, ao qual uma imaginação pervertida apresenta apenas um sonho insensato, ao invés de um objeto real e realizável” (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 814). Frente à sua sedução, deve-se fazer como Ulisses: agarrar-se ao mastro no centro do navio, isto é, agarrar-se à realidade para não cair na tentação da ilusão.

Obviamente o delírio no RPG, ou seja, a confusão entre o ambiente da fantasia e a realidade, é um estágio mais avançado de um processo de “dissolução” do ego nas fantasias inconscientes, isto é, do envolvimento cada vez maior e dependente do indivíduo com a prática do jogo substituindo, gradativamente, as reais ações e vínculos sociais e afetivos da realidade pelos vínculos e ações imaginárias do seu personagem.

O processo de “dissolução do ego” nem sempre é necessariamente negativo, ele é ambivalente, como quase tudo que se relaciona ao inconsciente. A Psicologia Analítica pensa este processo de “dissolução” do ego a partir da metáfora do processo alquímico denominado como *solutio*. Os processos alquímicos são vistos como uma projeção ou representação dos processos internos de transformação da psique, especialmente em psicoterapia, e a busca da pedra filosofal pelos alquimistas é um símbolo da busca de significado do ego ou do estabelecimento de uma relação construtiva com o Si-mesmo (Edinger, 1992).

O processo de transformação psíquica pode ser resumido em “dissolve e coagula”, isto é, “os aspectos fixos e estáticos da personalidade [que] não admitem mudanças [...] devem primeiro ser dissolvidos” (Edinger, 1992: 68) através do encontro com os produtos do inconsciente, isto é, com os produtos da imaginação e da fantasia que questionam algumas atitudes da consciência. O passo seguinte, a

“coagulação” significa a materialização da percepção obtida no contato com o inconsciente. Neste sentido, “a atividade e o movimento psíquico promovem o desenvolvimento do ego. A exposição à tempestade e à tensão da ação, a batidura na realidade, solidifica a personalidade” (Edinger, 1992: 103).

Assim, o autoconhecimento possibilitado pelo envolvimento com o RPG, através da interpretação de personagens fantásticos, é representado pela *solutio*, deve ser contrabalançado pela ação do jogador sobre esta mesma realidade para realmente transformar e estruturar esta personalidade, processo representado pela metáfora da *coagulatio* ou “coagulação”.

Conforme colocado, se a “dissolução” for experimentada por um ego fraco e pouco estruturado, ele pode ser consumido pelos fatores arquetípicos da psique. Isto é retratado simbolicamente no mito grego do jovem caçador Actéon (ego imaturo) que encontrou a deusa Ártemis nua (princípio feminino arquetípico) a se banhar. Esta, enfurecida, lançou contra ele seus cães, que despedaçaram-no, representando o esfacelamento do ego pelos impulsos instintivos, os cães. Em outras palavras, “Actéon é dissolvido pela sua luxúria. Sua natureza animal o mordeu e o consumiu” (Edinger, 1992: 79), isto é, os desejos do ego em evitar a dor da realidade ou a sua busca de prazer e satisfação forma os agentes de sua dissolução. Isto pode ser ilustrado por um informante no seu envolvimento excessivo com o RPG devido a problemas em sua vida familiar: “*assim, eu uma certa época, acho que foi um tipo de escapismo, problema em casa e tal. Não vou negar que muito rpgista tem um certo problema em casa que ele vai descarregar nos jogos*” (S07). Assim, em vez de “coagular” ou materializar uma ação efetiva, o sujeito pode realizar uma espécie de regressão à fantasia pelo RPG buscando uma satisfação, sendo uma “fuga” da realidade e não concretizando a possibilidade de transformação do processo ritual iniciático.

O ciclo do ritual de iniciação é constituído por: (i) situação inicial a ser transcendida; (ii) morte iniciática com renúncia à identidade anterior e penetração em um mundo novo; e (iii) renascimento iniciático através de um ritual e uma experiência compartilhada. Se o ciclo é interrompido na fase final, não ocorre o renascimento em uma nova identidade (Zoja, 1992). Inicialmente, com a descoberta e o envolvimento com o jogo, as contingências e preocupações da vida comum são superadas, o sujeito

fica motivado e ocorre uma ativação do pólo inconsciente através das fantasias. A respeito disso, um outro informante relata:

*“Quando compramos os primeiros jogos, jogamos um mês seguido a tarde e a noite inteira até as três da manhã. Por que é uma coisa interessante, você conhece aquilo e se empolga, liberta a sua imaginação como se estivesse presa e a partir daquele momento é como se você visse uma coisa que não via antes” (S02).*

Ocorre uma espécie de euforia e se não ocorre uma contenção ou renúncia do ego às exigências de satisfação imediata de seus impulsos, o aspecto construtivo da experiência imaginária pode ser eliminado. A pressa pela satisfação imediata dos desejos acaba por instituir uma espécie de um falso ritual profano que “sob a forma degenerada que costumamos chamar de obsessiva, proporciona certas satisfação que substitui as arcaicas exigências de ritual que a sociedade reprime” (Zoja, 1992: 80). Assim, a seqüência iniciática é invertida, ocorrendo primeiro o “renascimento” na forma do personagem heróico e, na seqüência, a “morte” na forma da dependência psicológica em relação ao RPG.

Este processo é até descrito por um informante:

*“Criei uma denominação que o RPG algo que vicia do parasita ao simbiótico, algo assim são três níveis. O primeiro é algo assim, você joga sem compromisso, diversão livre. O nível que você está começando a ficar dependente, você tem que jogar sempre, se falta uma semana compensa na outra jogando mais, mas você não pode deixar de jogar, sabe aquilo que você gosta de jogar e se surge um filme daquilo você tem que estar ligado. O terceiro nível é algo mais viciante, você tem que estar nas lojas de RPG tem que estar lá dentro, tem que estar jogando na internet, tem que estar por dentro do lançamento novo e comprando livros, conversando sobre bem e você não passa bem. Tem um quarto nível de vício total que a pessoa chega a ligar para todo mundo para jogar [insiste] vamos jogar... é um vício insuportável. O quinto nível é do parasita simbiótico, a pessoa já pode comer e viver RPG, conheço pessoas que já ficaram 24 horas sem comer e dormir jogando, eu já fiquei 48 horas mas parando para comer, mas o pessoal fica [jogando direto] aquela pessoa tem que ficar direto, tem pessoa que ficou uma semana na casa do outro, de 4 a 5 dias seguidos assim, vou para o RPG ao vivo – live action. E na noite, acaba e vai para outro local e volta e não pára de jogar. Acho que a pessoa para parar de jogar isto, daí ela necessita quase de uma terapia” (S07).*

Aqui, o envolvimento com o RPG possui a função de satisfazer os desejos do ego, de evitar a dor e buscar o prazer. Ele mesmo relata brevemente a sua experiência de envolvimento com o jogo compensando uma vida familiar problemática:



*“Assim uma fase maníaca que eu tive, então para mim acho que tanto faz como tanto fez, tava jogando direto e sem conseguir emprego, tava nem aí para qualquer coisa e não pensava em mais nada e não dava a mínima. Fiquei um ano por aí” (S07).*

Percebe-se a “morte do ego” através do abandono da identidade anterior ao jogo e da sua “obsessão” pela prática do RPG. Não há dados na entrevista de sua relação familiar e de seus antecedentes pessoais que permitam explorar a presença e a influência dos complexos materno e paterno e dos seus vínculos sociais. No entanto interessa salientar o seu envolvimento com o jogo como uma “fuga” da realidade e como compensação de uma realidade insatisfatória. Nesta fase de sua vida, o informante mesmo relata que chegou ao nível designado por ele de “4”, isto é, procurava jogar RPG a todo o momento como uma espécie de “dependência psicológica” do jogo. Ele identificava-se com os personagens interpretados, pois *“Eu vivia e jogava aqueles personagens do Vampiro, que viviam pela noite perambulando, vivendo aquela vida notívaga” (S07).*

O informante relata que ultrapassou este período de forma brusca, devido a um acidente, onde descreve: *“entrei em coma profundo e fiquei um mês e daí para frente e tudo não dava mais para mim. Já era uma outra esfera, uma modificação de valores, na minha vida” (S07).* Ele também teve problemas financeiros e de saúde e *“tudo isto me fez pensar: tenho que voltar para o mundo real. Tudo isto me colocou muito para fora desta loucura” (S07),* isto é, ele percebeu a necessidade da “coagulação” psicológica após uma *solutio* que ocorreu na imaginação e fantasia proporcionada pelo RPG.

De forma paradoxal, o envolvimento excessivo com o jogo e a “dissolução” parcial da personalidade estão inseridos no processo de superação de uma realidade que é percebida como insatisfatória e sem sentido através de um processo iniciático. Este processo está relacionado simbolicamente ao deus Dioniso, que rege a liberação, a transformação e o renascimento, mas também a loucura, o êxtase e a dissolução. Ampliando o significado do excesso no RPG para todos os excessos sociais, como o consumo de drogas, o consumismo entre outros, se pode aventar a hipótese de que estes excessos são uma espécie de “reprovação das unilateralidades de nossa cultura e da sua pretensão de suprimir utilitária e racionalmente a arcaica necessidade de renascimento” (Zoja, 1992: 88).

## **10.O INDIVÍDUO E O RPG: UMA AVENTURA INTERIOR**

Como visto anteriormente, o jogo de representação pode proporcionar um espaço psicológico de projeção do mundo interno e de trabalho com as figuras do imaginário, mesmo que involuntário e inconsciente. Este espaço é configurado como um espaço ritual, separado do mundo comum e onde o que acontece é aceito e levado em consideração pelo indivíduo. Isto possibilita justamente a atuação da dinâmica integrativa e compensadora do imaginário e de suas imagens simbólicas. Esta dinâmica, desde que a personalidade do jogador possa suportar e vivenciá-la, proporciona o exercício da função transcendente, onde os opostos presentes na atitude consciente e inconsciente entram em relação e, neste processo pode ocorrer a elaboração de uma imagem simbólica que transcende a oposição e reúne as duas atitudes em uma síntese superior. Este processo de elaboração simbólica permite a atuação da função transcendente (Jung, 1949/1991: §916s).

Este processo é analisado e ilustrado por meio da narração sucinta de uma campanha de RPG de mesa e de um acontecimento marcante na vida do mestre ou narrador desta aventura. Na narração do fato e da aventura são selecionados apenas os elementos necessários para a compreensão do processo de elaboração simbólica do mesmo através do desenrolar do jogo de RPG. Observa-se que não há elementos para indicar exatamente a função do RPG na vida do narrador e, deste modo, este estudo não pode ser considerado um estudo de caso<sup>54</sup>. Entretanto, este relato cumpre o seu objetivo de ilustrar a relação entre os fatos da vida de um jogador e sua representação simbólica em uma aventura de RPG. Sendo uma manifestação simbólica, a aventura de RPG mostra o percurso da libido e indica as possibilidades da resolução das questões do narrador e maneiras de atuação da função transcendente e da possível elaboração

---

<sup>54</sup> Sob uma perspectiva arquetípica e das categorias da imaginação, “o material de caso é ele próprio uma fantasia, um novo estilo de ficção desenvolvido no século passado, escrito por milhares de mãos nas clínicas e nas práticas particulares, algumas vezes publicado como prova empírica de uma teoria [...] Estes romances, com suas convenções estilísticas, não provêm apenas do modelo médico que se propõe a seguir o curso de uma doença. Eles também se desenvolvem a partir da fantasia de se escrever uma ficção, da visão romanceada que compõe nossa vida numa história [...]. Um “relatório de caso” [...] situa uma pessoa no mundo imaginário do escritor que cria um personagem de ficção, um tipo de herói portador de destino. [...] Com a anamnese e o estudo de caso, os detalhes da vida adquirem uma força evocativa, e um ego imaginal se prepara num primeiro nível. A situação terapêutica se desdobra em termos desta ficção denominada de “um estudo de caso”. Inadvertidamente, a terapia inventou uma forma através da qual a vida pudesse ser traduzida em uma história” (Hillman, 1984: 172). Neste sentido, neste trabalho não há interesse em comprovar empiricamente os processos, mas explorar uma configuração arquetípica determinada em uma de suas múltiplas manifestações.

simbólica através da aventura, mas não há elementos para a verificação de sua concretização, ou seja, se o narrador elaborou suas questões através da aventura de RPG. O caso foi selecionado a partir das entrevistas realizadas na segunda etapa da pesquisa, efetuada no segundo semestre de 2004, e no envolvimento demonstrado com o jogo, conforme o seu relato. Uma dificuldade encontrada é o preconceito que os informantes relataram que sofrem e isto acaba por torná-los refratários à pesquisa.

Após primeira entrevista, o sujeito relatou que os jogadores de RPG, principalmente de *story-teller*, sentem muita discriminação e incompreensão a respeito de seu jogo. As pesquisas e entrevistas que são feitas com eles, na maioria das vezes têm a intenção de converter os jogadores para alguma religião, verificar sua sanidade ou se há alguma seita por trás disso. Assim os jogadores, pelo menos este grupo, mantêm-se refratários a elementos estranhos ao grupo, tendem a se preservar formando um grupo fechado. Por exemplo, quando o pesquisador o contatou para a entrevista na livraria, ele estava jogando RPG com seus amigos. Após o contato eles perguntaram quem era o pesquisador. Também eles comentaram entre si sobre a pesquisa, colocando expressões tais como: "Vai enrolar mais um", e ficaram ansiosos para ver como se daria a entrevista.

Ele relatou que tinha combinado com seus colegas para enviar uma mensagem eletrônica a todos relatando como foi a entrevista e dizendo que "Tinha enrolado mais um". Entretanto, após desligar o gravador, compreender o objetivo da pesquisa e estabelecido o vínculo de confiança, falou destes problemas dos jogadores de RPG e que as entrevistas para pessoas de fora são muitas vezes como se fosse um teatro.

Foi realizada nova entrevista com o mestre, Rogério (pseudônimo) e com dois participantes do grupo, Mauro e Cláudio (pseudônimos) que realizaram aquela aventura, freqüentado algumas sessões de RPG, feita uma excursão a um encontro de RPG com o grupo de amigos e conhecidos do narrador. Isto possibilitou esclarecer algumas lacunas, abordar o significado para cada sujeito e confirmar a veracidade e a fidedignidade do relato dos sujeitos<sup>55</sup>.

Cláudio possui em torno de 28 anos, solteiro, faz faculdade na área de ciências exatas e no momento não trabalha. Mora a 14 anos em Curitiba, sempre com a família, exceto quando veio inicialmente para Curitiba quando ficou um tempo sozinho.

---

<sup>55</sup> Em Anexo 5 – Entrevistas dos participantes da aventura, está a transcrição das entrevistas com o narrador e com dois jogadores, entretanto muito material significativo foi relatado sem a presença do

Envolveu-se como RPG há seis anos, considera-o muito importante para a sua vida, jogava na época *live-action* do Rogério de Vampiro e outro de mesa. Apresenta-se como muito próximo de Rogério. O outro participante é Mauro (pseudônimo), possui em torno de 22 anos, faz curso técnico e faculdade. Participa dos grupos de RPG com eles desde que começou há 5 anos. Não jogando em 2004 devido a falta de tempo pelos seus estudos.

### **10.1. DESCRIÇÃO DO CASO**

Rogério (pseudônimo) possui aproximadamente 28 anos, joga RPG há aproximadamente 19 anos, solteiro, trabalha com publicidade, mora com a mãe em apartamento de classe média. Seus pais são separados com idade aproximada de 50 anos, sendo o pai profissional liberal da área da saúde e aposentado, mas exercendo ainda atividade em consultório, e sua mãe do lar e consultora de produtos de beleza. É o caçula, possuindo dois irmãos. Segundo seu relato, teve infância normal, sem doenças graves ou traumas, nasceu e morou em Curitiba e na região metropolitana. Relatou que nunca gostou muito de esportes, preferindo uma atividade mais solitária e descrevendo que neste período sempre foi mais tímido e retraído. Obteve sempre bom desempenho escolar, inclusive obtendo medalha de melhor aluno na 7ª série e preferia as disciplinas na área de exatas como matemática, química e física. Prestou vestibular em 1998 ou 1999 para curso na área de exatas, iniciou, mas não conclui esse curso, mudando para a área publicitária e na qual formou-se e fez pós-graduação. Após, trabalhou como micro-empresário com grandes dificuldades.

Morou na infância em apartamento no centro da cidade, seus principais companheiros eram moradores de sua faixa etária do próprio prédio. Sua rotina nesta época era a escola, brincadeiras e jogos com companheiros, estudo em casa, jogar videogame, jantar e dormir cedo. Com este grupo iniciou o seu envolvimento com o RPG, Rogério estava na 7ª série, a “turma” ganhou um livro de seiscentas páginas, todos leram e resolveram jogar. O envolvimento foi intenso, jogavam todas as tardes,

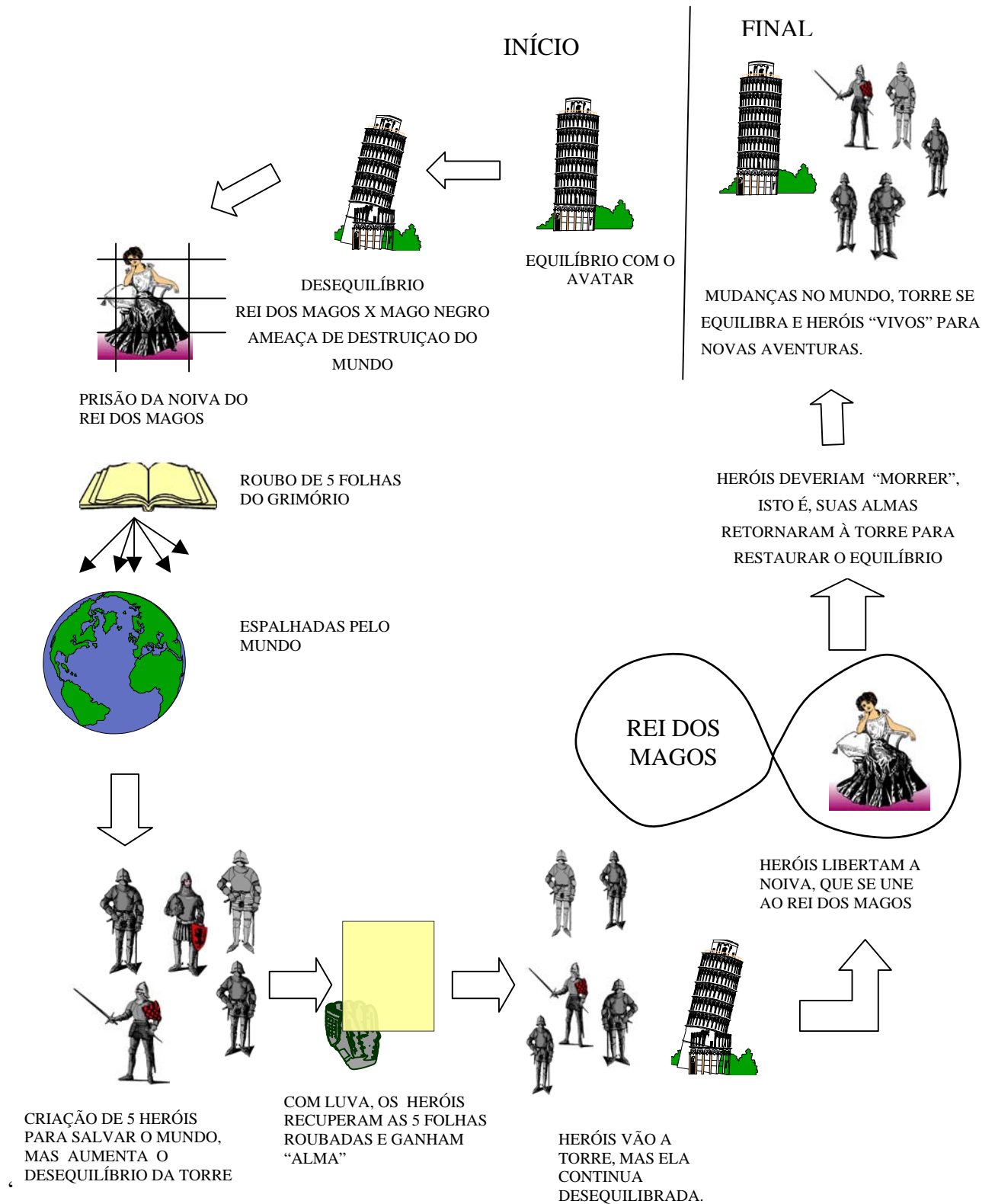
chegando a criar maquetes, sendo um meio de diversão e entrosamento. Relata que é narrador desde esta época.

Seu círculo social apresentava-se ligado ao RPG. Teve relações afetivas e vida sexual normal. Seu relacionamento mais intenso foi com uma colega da faculdade que durou aproximadamente trinta (30) meses. Segundo relato, ele a trouxe ao RPG, ficaram noivos e pretendiam se casar, entretanto ela possuía problemas graves com relação a dependência química, antigos relacionamentos e com a própria família. Isso levou-a a uma morte traumática que causou um grande abalo emocional em Rogério.

Relatou que ficou “deprimido”, não entrando em depressão devido ao apoio dos familiares, dos amigos e do RPG. Segundo ele, “a perda dela foi trabalhada muito em função do RPG” (sic), pois “É difícil você representar alguma coisa que você não sente vontade de ser ou que é o oposto do que você é” (sic). Estando fragilizado, a forma de apoio e de “escape” foi o RPG. Dedicou-se a ele e a um personagem durante um tempo necessário para se “curar”, como ele próprio relatou: *“Foi lá que eu consegui encontrar forças para continuar vivendo, eu me dediquei muito mais àquele personagem, em me jogar de cabeça naquele momento para esquecer a dor que eu sentia”* (Rogério). Neste período a principal atividade relatada em relação ao RPG foi mestrear uma aventura para um grupo de amigos próximos. Deve-se salientar que, na concepção da Psicologia Analítica, a depressão ocorre ao sujeito, diminui a capacidade de controle do ego sobre a psique pois esse estado afetivo é uma produção da mente inconsciente, de um complexo autônomo da psique e, conseqüentemente, não está sob controle da consciência e que, muitas vezes, impele a psique por caminhos distintos da vontade do ego.

No mundo fictício desta aventura, o equilíbrio era mantido por um mago imortal ou avatar que possuía um livro sagrado ou grimório, que libertou dois irmãos para substituí-lo, iniciando assim toda a aventura, conforme ilustração abaixo.

### Ilustração 14. Esquema da Aventura



Um deles conseguiu o lugar e o grimório, mas seu irmão “negro” roubou 5 folhas do grimório e perdeu a capacidade mágica de equilibrar o mundo. Deste modo, o reino estava em desequilíbrio e ameaçado em sua existência. O objetivo dos jogadores era restaurar o equilíbrio do mundo recuperando o grimório. Segundo relato dos participantes, esta aventura durou um ano e dois meses, jogando regularmente aos sábados e, eventualmente nas quartas-feiras à noite, com duração aproximada de 4 h cada encontro.

Atualmente, Rogério dedica uma média de 4 a 5 h diárias ao jogo, joga terça-feira à noite e sábado o dia inteiro, coordena grupos de discussão sobre RPG na Internet, é o narrador de dois *lives* de encontros quinzenais ou mensais. Seu círculo de amizades é oriundo do RPG e pretende encaminhar um projeto de utilização pedagógica do jogo.

Considera o RPG como um mundo à parte, um *hobby*, uma maneira de se divertir e de ser criativo e onde esquece os seus problemas. Segundo seu relato não fuma, não bebe e não usa drogas. Ele “*não consigo me imaginar como uma pessoa que não jogue RPG; eu acho que o RPG é o meu escape, é a minha diversão, é o meu vício*” (sic). É grande o seu envolvimento com o jogo, pois “*não consigo ficar sem jogar, não consigo ficar com um final de semana sem jogar, fico de mau humor se tiver que não jogar. Perco as estribeiras, fico chato, fico ranzinza*” (sic).

Considera-se determinado, pois “*... sempre que quero alguma coisa, eu vou e faço de tudo para conseguir*”. Gosta de interpretar um papel e “dar palestras”, já tendo feito um ano do teatro amador. Como narrador, ele pode ser diferente dos outros jogadores de RPG, pois “*jogadores [de RPG] tem milhares ... agora narrador ... se você contar vinte em Curitiba inteira é um exagero*” e conclui a entrevista “*então sou realmente o oposto de tudo que tem por aí*”.

## **10.2. INÍCIO DA JORNADA: O MUNDO EM DESEQUILÍBRIO**

O mundo ou ambiente na qual a aventura transcorre pode representar um espaço de fantasia no qual são projetados os conteúdos psíquicos ou internos dos jogadores e do narrador. Neste caso, o ambiente imaginário da aventura representa ou simboliza o mundo interno ou psíquico dos envolvidos no jogo, tal como se fosse um sonho acordado dos mesmos. Um sonho “retifica uma situação e acrescenta material que lhe está faltando e, deste modo, melhora a atitude do paciente” (Jung, 1986a: §482). Neste

sentido, para a sua interpretação pode se utilizar o mesmo processo de análise dos sonhos.

Considera-se que todas as imagens que aparecem nesta história representam aspectos da psique do jogador, os personagens são personificações de aspectos parciais ou complexos dos jogadores, tal como na interpretação dos sonhos (Sanford, 1988: 53) e na elaboração das histórias a totalidade da psique dos sujeitos está envolvida (Jung, 1986a: §509). Deste modo, o intenso envolvimento de Rogério com esta aventura mostra que a mesma é depositária de projeções de seus conteúdos e dinamismo psíquico.

O ambiente desta aventura inicia-se com um mundo em desequilíbrio, pois o personagem do mestre (NPC) que era um mago responsável pela manutenção dele teve o seu instrumento mágico, um livro denominado grimório, roubado e suas cinco folhas arrancadas, roubadas e espalhadas pelo mundo. Simbolicamente, mundo significa o posicionamento e a representação do cosmos para o indivíduo (Jung, 1991: §318). O mago

*“era o responsável pelo equilíbrio daquele reino entre o bem e o mal, entre as trevas e a luz. para que ele continuasse neste equilíbrio ele precisava das cinco folhas do seu livro. o livro dele tinha sido roubado e estas cinco folhas tinha rasgadas e espalhadas pelo mundo” (Rogério).*

A característica principal deste mundo é o desequilíbrio, algo tinha sido roubado isso tinha sido a causa desse desequilíbrio. Em termos simbólicos, o roubo está ligado ao deus grego Hermes, considerado o protetor dos ladrões, mas também mensageiro dos deuses do Olimpo junto aos deuses do Inferno, Hades e Perséfone. Neste sentido ele é um mensageiro, simbolizando a passagem e a mediação entre o Céu e o inferno, sendo um princípio abrangente de ligação, movimento e adaptação e integração (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 487-606; Whitmonth, 1991: 158). Tal como nos contos de fada, o roubo do livro causa um desequilíbrio e promove a ação desta aventura e inicia o seu movimento. Psicologicamente, o roubo pode representar a atividade e o movimento psíquico que promovem o desenvolvimento do ego e o processo de assimilação de um complexo (Edinger, 1992: 103).

O desequilíbrio também representa a situação psíquica de Rogério, pois ele possuía um profundo envolvimento afetivo com sua noiva, esperava casar-se, mas houve uma perda abrupta. Esta perda foi percebida ou sentida talvez como um roubo.



Com isto, entrou em colapso sua atitude afetiva, pois um princípio importante da sua existência (a relação com o feminino na figura de sua noiva) foi retirado e, com isso, o sentimento vital o animava. A libido ou energia psíquica que se dirigia para o objeto externo, isto é, seu par amoroso, perde seu direcionamento e passa para outros conteúdos. Assim, os outros conteúdos psíquicos que recebem esta energia, são ativados e emergem novas imagens, afetos e sentimentos até então guardados ou inconscientes. Ocorre um represamento da libido, pois muitos destes conteúdos ativados são incompatíveis com os valores e atitudes da consciência. Isto gera um conflito psíquico e uma tensão que ocasiona uma tentativa de repressão das partes contrárias à consciência e uma dissociação ou cisão da personalidade surgindo naturalmente a neurose ou depressão (Jung, 1957/1985: §60-88). Este aspecto aparece também na descrição da situação do ambiente da aventura:

*“Cada cidade, eles estavam guerreando, não abertamente, mas uma produzia comida e a outra, armas. Uma não dava comida para outra e ela não dava armas e, então uma não podia se defender e a outra não tinha comida” (Mauro).*

Neste mundo não existia mais um princípio diretor ou uma ordem e havia um conflito não produtivo, a libido circulando de maneira caótica ou não interagindo, exatamente a situação psíquica que provoca sofrimento ou neurose. Neste caso, a “neurose” pode significar um desequilíbrio da energia psíquica, sendo parte do processo de elaboração da perda ou luto diante do fato e não uma doença psíquica. Como Rogério mesmo coloca, foi um período difícil e não entrou em depressão devido ao apoio dos amigos e do RPG.

Este processo de adaptação da psique de Rogério à nova situação “requer uma função consciente dirigida e caracterizada pela consistência interna e coerência lógica” (Jung, 1985/1927: §64). Os conteúdos psíquicos ativados pela regressão da libido devem ser reconhecidos pela consciência e a tensão geradas por eles para com a consciência também deve ser suportada por esta. Isto propicia uma adaptação progressiva ao mundo interior, do inconsciente ou do imaginário através da “canalização” da energia psíquica para um objeto análogo seu, no caso as imagens, fantasias, histórias e personagens do jogo de RPG. Deste modo, os personagens e as histórias desta aventura atuam como um elemento de transformação da energia psíquica, isto é, operam o processo de elaboração simbólica através da função transcendente do símbolo. Para isto ocorrer, existe o envolvimento da consciência e da

totalidade do sujeito, pois a fantasia é considerada seriamente, há um envolvimento afetivo e a aventura e os personagens obedecem a regras e ao desenvolvimento da história e os elementos da história possuem um significado relacionado com a situação psíquica do sujeito.

O primeiro personagem que aparece é o guardião do mundo, avatar ou imortal que é substituído por dois irmãos. No tarô, o mago simboliza o ponto de partida do jogo e do processo criador, e de forma tríplice o Deus, o homem e o universo (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 583). Sua figura reúne as qualidades de criador e de ilusionista ou embusteiro, seu objetivo é descobrir os princípios atrás da diversidade, possui o poder de revelar a verdade fundamental, mas também mostra que a realidade é *maya* ou ilusão, que as coisas se modificam e fluem. Entretanto, existe a tentação de abuso do poder ou da utilização das forças divinas para a vontade própria, o que resulta na figura da sombra do mago ou seu oposto, retratado na carta quinze do tarô como “O Diabo”. Este duplo ou “irmão sombrio” vai aparecer na aventura como aquele que rouba as folhas do grimório. Psicologicamente, representa um princípio diretor da consciência que dá equilíbrio ao mundo interno, na depressão ou neurose este princípio perde sua eficácia e deve ser transformado, pois os conteúdos reunidos através dele são separados gerando a tensão psíquica.

Este aspecto de desequilíbrio, da perda da unidade e da inteireza aparece também na imagem do roubo das folhas do grimório, o livro do mago. O livro simboliza o universo, existindo a expressão “o Universo é um imenso livro” entre os árabes e os rosa-cruzes. Na Bíblia, no Apocalipse, o livro da vida está no centro, “onde se identifica com a Árvore da Vida: as folhas da árvore, como os caracteres do livro, representam a totalidade dos seres...” (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 555). As folhas do grimório são espalhadas pelo mundo, isto é, estes conteúdos saem do acesso da consciência e a libido, antes concentrada nos conteúdos da consciência, flui em várias direções.

A totalidade e a unidade, como aspectos complementares aos salientados acima, estão presentes no número de folhas roubadas (5). Nesta aventura o número de folhas é igual ao número de jogadores envolvidos, o que enfatiza este aspecto. O número cinco é resultado da soma do primeiro número par com o primeiro número ímpar ( $2 + 3 = 5$ ) e localiza-se no meio dos nove primeiros números. Disto decorre de ser um símbolo de união ou casamento do princípio celeste (3) com o terrestre (2), da harmonia e do equilíbrio, da ordem e da perfeição e, justamente por isto, da vontade divina. Estas

imagens aparecem em várias culturas. Na China, cinco é o número do centro. No simbolismo hindu, ele une o dois (número feminino) com o três (número masculino) sendo ligado a Xiva, o princípio de vida e transformador. Sua ambivalência aparece no simbolismo entre os antigos mexicanos, onde representa o mundo presente e o fogo em sua dupla acepção, uma solar ligada ao dia e ao triunfo e outra associada à noite, com a forma interna e ctoniana. Representa, para os antigos mexicanos, a “passagem de uma vida a outra pela morte e a ligação indissolúvel do lado luminoso e sombrio do universo” (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 244).

Deste modo, o roubo movimentava o jogo e dá início à ação dos jogadores nesta aventura, cujo objetivo é recuperar estas folhas roubadas e restaurar o equilíbrio do mundo. Psicologicamente, o roubo representa uma ação necessária que inicia o movimento da psique em direção ao equilíbrio e à totalidade, isso sendo salientado também por existir cinco jogadores e pelas cinco folhas roubadas e espalhadas pelo mundo.

### **10.3. PERSONAGENS: HERÓIS E VILÃO**

Inicialmente a aventura foi denominada de “O Príncipe e o Demônio” e seu objetivo era recuperar as folhas roubadas do grimório e restaurar o equilíbrio daquele mundo. Este livro havia sido roubado por um dos irmãos que substituíra o guardião imortal, pois ele *“ficou com inveja e tinha várias coisas que ele achava que deveria ser, ficou com inveja do irmão e achou por bem que a Cila [noiva] não fizesse parte da vida do irmão”* (Mauro). O “rei dos magos” era um personagem do narrador (NPC), ele era como *“um sacerdote, um clérigo. Ele era um politeísta e adorava o deus da vida”* (Rogério).

Neste momento aparece na história a duplicação da unidade, com o guardião imortal se dividindo em dois opostos ligados entre si como irmãos. Isto representa o tema do duplo, isto é, um princípio que caracterizava uma unidade é dissociado em duas forças opostas e relacionadas entre si, o novo mago do bem e seu irmão “negro” que usurpa seu lugar. Este tema existe em várias religiões e culturas e representa as diversas oposições e forças antagônicas que operam na psique humana. Por exemplo, o mitólogo J. Campbell relata que havia sido educado na tradição católica e na sua infância lhe disseram que possuía “um anjo da guarda, do meu lado direito, e um diabo

tentador, do esquerdo, e que as decisões que eu tomasse na vida dependeriam da influência maior que ou o diabo ou o anjo exercessem” (Campbell, 1990: 218). Ele também aparece nas representações de religiões tradicionais que concebem a alma como um duplo do homem (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 353s). Por exemplo, na mística muçulmana o duplo celeste existe para cada alma e o romantismo alemão considera o duplo como adversário e o encontro com ele como um combate.

O duplo representa, em termos psicológicos, uma dissociação que pode ser causada por uma lesão psíquica como um trauma ou é parte do próprio processo de desenvolvimento da psique. Neste caso, é um passo necessário no processo de individuação, pois todo conteúdo inconsciente possui os opostos indiferenciados, misturados um ao outro. Em sua conscientização, isto é, integração à consciência, estes opostos são separados ou dissociados gerando uma tensão na psique. Se a consciência suportar esta tensão, estes opostos interagem entre si, transformam-se e emerge um símbolo que representa uma síntese dos mesmos. A psique e a consciência transformam-se e emerge uma nova atitude da consciência. Esta divisão e conflito são inevitáveis, pois “o inimigo e o conflito com o inimigo são fatores arquetípicos, projeções de nossa própria divisão interior, e não podem ser legislados ou banidos dos nossos desejos” (Whitmont, 1991b: 151).

Deste modo, no personagem escolhido por Rogério, o mago adorador da vida, aparece claramente a função compensatória do imaginário e do símbolo, pois frente a uma situação concreta de perda, morte do ser amado e depressão, surge uma figura que louva a vida. Entretanto, o luto e a melancolia e o desejo obscuro permanecem em sua psique e são personalizados na figura do irmão usurpador.

O irmão negro também representa a estrutura de personalidade denominada de sombra. Ela contém os valores, atitudes e conceitos opostos ao ego, aqueles conteúdos e qualidades desprezados e rejeitados, mas justamente por isto, é o elemento chave para a resolução dos conflitos e a inteireza da psique. Para isto, a consciência deve relacionar-se com a sombra, aceitá-la e sacrificar partes de si mesma (Whitmont, 1991a: 144-152). Ao final da aventura, isto fica claro quando para restaurar o equilíbrio do mundo, personagens dos jogadores não podem eliminar o irmão usurpador e devem unir-se a ele.

#### 10.4. A JORNADA: A BUSCA DA TRANSFORMAÇÃO

O padrão desta aventura de RPG possui algumas semelhanças com a lenda do *Graal*. Este mito trabalha com o tema da redenção e da busca, unificando em uma história os motivos cristãos e pagãos existentes na Idade Média. É uma lenda ou mito medieval que pertence ao ciclo do Rei Arthur sendo escrita por Chrétien de Troyes em 1180 que a classificou como a melhor história contada nas cortes reais. Ao longo do século XII e por toda a Idade Média, ela foi muito popular e teve várias versões e modificações em várias línguas. Foi considerada como o ideal do cavaleiro medieval, sendo retomada no século XIX pelo músico romântico alemão R. Wagner (1813-1883) em sua obra musical “Parsifal”. Como imagem que aparece muitas vezes e que possui grande popularidade, este mito representa um conteúdo do inconsciente que está emergindo na consciência (Jung & Von Franz, 1995). O *Graal* representa o *Self* ou Si-mesmo e a sua busca o processo de individuação e da união dos contrários.

Existem várias versões desta história que variam nos detalhes. O resumo neste trabalho baseia-se em Jung & Von Franz (1995), Campbell (1994) e Whitmont (1991b). Em todas elas, o *Graal* é uma taça, cálice ou pedra que é objeto doador de vida, alimento e cura. Algumas versões descrevem-no como o cálice da Santa Ceia no qual Jesus bebeu ou que recolheu seu sangue na cruz. A história é justamente a busca por este objeto sagrado de um cavaleiro do Rei Artur, Parsifal. Da mesma maneira, a aventura de RPG analisada tem por objetivo restaurar o equilíbrio do mundo, isto é, curar a “doença” do mundo.

Na lenda, o *Graal* está em um castelo sob encantamento. Neste castelo existe um rei que foi ferido nos quadris, não pode andar, sofre e que está velho e doente. Devido a isto, todo o seu reino está seco, estéril e sem vida, o rei não pode morrer ou ser libertado. O castelo não é visto no mundo e aparece eventualmente. O rei será libertado quando um cavaleiro puro mostrar-se digno, vencer desafios, entrar no castelo e fizer a pergunta correta ao rei: “por que ele sofre?”, “qual o sentido de tudo isto?” ou “a quem serve o *Graal* ?”.

Embora não incluía um rei doente e sim um mago mau, os personagens dos jogadores têm suas aventuras em um mundo estéril, em guerras e sem vida. Para libertá-lo, eles devem passar por vários desafios, chegar a uma torre que é equivalente ao castelo, fazer as perguntas corretas, descobrir o significado e realizar a ação.

Nesta lenda, o herói principal é Parsifal, filho de nobres, mas criado longe da corte como um camponês sendo simples, ingênuo e absolutamente inocente. De forma semelhante, aparece inicialmente a ingenuidade dos jogadores que não sabiam de nada. A ingenuidade do herói ou dos heróis ao iniciar uma aventura é um tema comum nos contos de fada. Normalmente, o processo de renovação da consciência coletiva a partir de uma parcela da psique desprezada ou indiferenciada é simbolizada por um personagem simples e ingênuo que se torna um rei. Isto ocorre porque as parcelas da consciência ou da psique mais indiferenciadas ou não desenvolvidas estão mais sujeitas às influências dos desdobramentos do inconsciente coletivo (Von Franz, 1985: 38) e, deste modo, abertas ao desdobramento da aventura e da transformação da consciência.

Aos quinze anos, Parsifal dirige-se para a corte de Artur, vence outros cavaleiros e integra-se a ela. Em uma festa, aparece uma mulher que mostra o *Graal* e pede a libertação do rei doente. Todos os cavaleiros saem solitariamente na busca do *Graal* e são submetidos a provas. Apenas Parsifal passa por elas e mostra-se digno o suficiente, os outros falham devido a suas próprias deficiências. Em um duelo, vence um cavaleiro e entra no castelo encantado de noite. Encontra-se com o rei, mas orgulhoso, tendo sido educado para ser cortês e não fazer perguntas, não as formula e perde a oportunidade de libertar o reino. Ele falhou na primeira oportunidade ou tentativa devido a seu orgulho e falta de preparo e retorna ao mundo para, através de aventuras, adquirir maior sabedoria e valor, pois a tarefa era maior e diferente do que ele esperava.

Da mesma maneira, os jogadores quando iniciaram esta aventura não imaginavam toda a sua complexidade, pensavam em uma aventura simples, do tipo “destruir o dragão e salvar a cidade”. No jogo, eles eram

*“um grupo de aventureiros que chegou em uma cidade e não tem noção de nada do que aconteceu antes. Eles chegaram e só se conhecem que chegam em um lugar que estava congelando, muito frio” (Cláudio).*

Este lugar era um vilarejo e nele existia

*“um demônio menor que atacava o vilarejo em que a gente chega. Então a gente tinha a idéia inicial e matava os demônios. Depois a gente foi vendo que a história ia mais para frente (Mauro).*

Os personagens dos jogadores tiveram que retornar algumas vezes à torre do mago para poder, aos poucos, ir descobrindo o segredo que permitia a libertação. A tarefa importante não era matar o demônio como pensavam, mas descobrir as folhas do grimório.

O fato de Parsifal não ser capaz ainda de libertar o rei e os personagens dos jogadores de RPG em seus encontros com o mago usurpador não serem ainda capazes de restaurar o equilíbrio do mundo, deve-se ao fato deles não estarem ainda suficientemente preparados. Psicologicamente isto significa que o ego ainda não se desenvolveu o suficiente para a realização da integração, isto é, a elaboração simbólica está em uma fase inicial. A integração dos opostos é descrita pela alquimia através da imagem da *coniunctio* (casamento) entre um homem e uma mulher. Quando os opostos, isto é, os conteúdos psíquicos não estão preparados para transformação, realiza-se uma *coniunctio* inferior, isto é, uma união imperfeita que deve ser desfeita. Isto ocorre “sempre que o ego se identifica com conteúdos provindos do inconsciente [...] vê-se exposto sucessivamente a identificações com a sombra, a *anima*, o *animus* e o Si-mesmo” (Edinger, 1992: 231). Assim, o ego deve retornar ao processo de transformação simbolizado por novas aventuras e transformação dos personagens onde eles tornam-se mais humildes, sábios e poderosos, pois aprendem novas habilidades, a seguir os conselhos de outros personagens mais experientes, de animais ou figuras mitológicas e tomam contato com uma realidade superior.

Na aventura, ao acabar com o demônio, eles:

*“acham uma folha e alguns itens. Daí eles começam a procurar em cima destes itens e vai tendo todo um desenrolar da história. A folha é misteriosa, e ninguém entende o que está escrito ali, por maior que seja o seu conhecimento” (Cláudio).*

O fato de ninguém conseguir entender o que está escrito na folha remete à falta de preparo, conhecimento ou sabedoria dos personagens. Psicologicamente, isto aponta para o fato do desconhecimento pelo ego dos processos inconscientes da psique. A necessidade dos personagens de um maior conhecimento e de desenvolver suas habilidades neste mundo imaginário, significam a necessidade de um maior conhecimento pelo ego da sua totalidade consciente e inconsciente, posto que este mundo imaginário representa a psique.

Na lenda do *Graal*, o aprendizado possuiu duração de cinco anos para Parsifal, até o momento em que ele encontrou novamente o castelo e, de forma natural e

espontânea, formulou a pergunta correta libertando o rei para morrer ou viver normalmente, com o reino recuperando sua fertilidade. Em algumas versões, Parsifal substitui o rei ou casa-se com uma filha do mesmo.

O aprendizado na aventura ocorre através da busca pelas folhas roubadas do grimório do mago, mas o aprendizado aqui tem uma característica maior, trata-se de conseguir “alma” para os heróis dessa aventura, pois eles foram criados:

*“sem alma e sem nada. Era um corpo e que andava e fazia tudo, mas não tinham alma. Então, eles tinham que achar estas folhas, achar as almas, colocar as almas dentro do próprio corpo para poder morrer” (Cláudio).*

Praticamente quase todas as culturas possuem alguma crença sobre a mesma, existindo numerosas crenças e representações simbólicas, mas pode-se colocar que o conceito de alma evoca um poder invisível, um princípio de vida ou um centro energético. Ela é um conceito relativo ao sujeito mortal e também ao mundo espiritual ou transcendental (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 31-36), evoca vários significados e aponta para o fato de que não é um conceito, mas um símbolo que fornece uma metáfora para aspectos da existência humana (Hillman, 1993: 56-65). Psicologicamente, a alma corresponde a conteúdos inconscientes com certa autonomia na psique e que aparecem personificados na psique (Jung, 1949/1991: §463) e que podem estabelecer uma ponte entre o ego ou consciência e elementos inconscientes. Isto possibilita transformar eventos em experiências significativas, refere-se à possibilidade imaginativa do sujeito e é determinante na perspectiva sobre a vida e a morte (Hillman, 1992: 40-53). Personagens sem alma ou à procura dela, implicam então em personagens sem conexão com o inconsciente, sem significado na vida e vazios como uma máquina. A falta de conexão com o inconsciente é uma característica da neurose e a depressão é referida muitas vezes como a “perda da alma”. A busca das folhas roubadas do grimório representa a busca ou conquista da alma pelos personagens e reflete na forma metafórica e imaginativa a situação psíquica de Rogério, a busca ou construção de um novo sentido ou significado para sua vida frente à perda traumática de sua noiva.

O sentimento de amor ou ódio entre um homem e uma mulher é explicado psicologicamente pela projeção da imagem inconsciente do sexo oposto (*anima* ou *animus*) na outra pessoa. Assim, a noiva de Rogério é depositária da projeção da imagem inconsciente da mulher ou *anima* de Rogério e este por sua vez recebe a



projeção da imagem inconsciente de homem ou *animus* de sua noiva. A contraparte sexual interior (*anima* ou *animus*) possui também a função de relacionamento e ligação entre o ego e os conteúdos do inconsciente do sujeito e, deste modo, aparece muitas vezes como a “alma” (Whitmont, 1991a: 165-178). Deste modo, a perda da noiva significa, psicologicamente, a perda da “alma” de Rogério e aparece também como os personagens dos jogadores à procura de sua “alma”.

Para decifrar as folhas do grimório que são achadas, o personagem deve “*juntar com duas luvas, você põe as luvas, segura as folhas e consegue ler. Você liberta esta alma e esta alma entra em você*” (Cláudio). A luva evita o contato imprudente com algo impuro, inadequado, muito poderoso ou sagrado. Elas também são o emblema de uma investidura ou função, por exemplo, os bispos a utilizam e os nobres (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 566). Sendo a folha parte do grimório, ela representa o arquétipo do Si-mesmo. O contato direto do ego, representado pelo personagem, com o Si-mesmo pode comprometer o ego. Para este contato é necessário um elemento de mediação, normalmente um ritual ou objetos sagrados, que neste caso é a luva. Este contato do ego com o Si-mesmo restabelece a conexão entre a consciência e seu centro, originando uma sensação de completude, pois o Si-mesmo é o símbolo da totalidade, centro energético da psique e doador de vida.

Isto aparece na história justamente na imagem do personagem adquirindo uma alma, mas isto é realizado gradualmente. São cinco personagens que representam as diversas feridas do ego. Para cada folha, uma aventura e um processo, mostrando que o restabelecimento da conexão do ego com o Si-mesmo é realizada de forma gradativa.

Na aventura de RPG, após encontrar as cinco folhas roubadas do grimório e, com isso, os cinco personagens dos jogadores adquirirem alma, eles podem se dirigir à torre e restabelecer o equilíbrio do reino. O problema era que

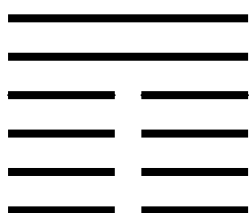
*“existem almas nesta torre, cada vez que uma pessoa morre, vem a alma dela e entra nesta torre e sai uma outra alma para nascer. Só que o que aconteceu, algumas almas saíram da torre e não voltaram. Então a torre se inclinou, se esta torre cair, pode acontecer um grande cataclismo e o mundo acabar” (Cláudio).*

A imagem da torre evoca inicialmente a Torre de Babel, que foi concebida para ser um meio de alcançar o céu. Outras possibilidades são as torres na Idade Média que serviam para contemplação, observação do céu e defesa, o campanário da igreja. Na cultura chinesa a “Torre das felizes influências” recebe as energias celestes e o

hexagrama vinte (20) do I CHING, “*KUAN* / Contemplação (A vista)”, representa uma torre onde o trigramma superior (três linhas superiores) é “*SUN*, A Suavidade, o Vento” e o trigramma inferior “*K’UN*, O Receptivo, Terra”. Ele se relaciona com os meses de setembro e outubro (oitavo mês), quando a energia da escuridão está novamente em ascensão e a luminosidade está partindo. Ele também possui um duplo sentido, de contemplação e de modelo a ser contemplado.

Isso é ligado com a posição de um dirigente que está no alto de uma torre que

### Hexagrama 20. KUAN



contempla as leis divinas e celestes quando olha para cima, os costumes do povo quando olha para baixo e que é contemplado como um modelo por estes. Segundo o I CHING, essa contemplação da natureza permite a observação de suas regularidades e do sentido divino inscrito nela e, por consequência, proporciona ao líder os meios para realizar vários efeitos análogos na sociedade.

Assim, dela provém um poder espiritual encoberto, do qual os homens não possuem ciência de como opera, mas que os influencia e guia sua existência (I CHING, comentários de R. Wilhelm, 1956/1992).

Deste modo, ela é uma construção que simboliza uma ligação entre o mundo terrestre e o celeste, um meio dos homens alcançarem o mundo celeste ou dos deuses, de receber sua influência e do homem subir aos deuses ou eles descenderem ao mundo terrestre.

Ela é um centro ou eixo do mundo, possui um sentido de ascensão e pode exprimir uma energia solar geradora que é transmitida à terra. Entretanto, a imagem da torre inclinada relaciona-se com a sua queda e o seu desequilíbrio. Essa figura constitui o décimo sexto arcano maior do tarô de Marselha onde aparece ainda o topo arrancado por um raio e dois personagens caindo lateralmente dela com as feições de espanto. De modo positivo, essa imagem representa uma crise oportuna ou saudável, que ocorre como uma mudança inesperada ou um golpe do destino que permite a verdadeira tomada de consciência, a quebra das ilusões e das falsas ambições e, assim, libera o caminho para a ascensão ou espiritualização da consciência. Se não ocorre a compreensão da crise e não há mudança ou tomada de consciência, os indivíduos tendem a entrar em um ciclo infundável, sempre erguendo a torre e ela caindo quando

chega a determinada altura, remetendo então ao mito de Sísifo (Chevalier & Gheerbrant, 1989).

Psicologicamente, a imagem da ascensão representa o processo da sublimação<sup>56</sup> e a torre é um dos seus símbolos (Nichols, 1991). Neste processo, o sujeito encontra palavras ou conceitos para expressar a sua condição psíquica e, deste modo, pode avaliar objetivamente a situação situando-se “acima” dela, mas aumenta sua distância afetiva da mesma e perde capacidade de agir sobre o que percebeu. Aspectos parciais deste processo se manifestam sempre que um conteúdo psíquico pessoal do sujeito se relaciona com um símbolo ou arquétipo, entretanto sendo parcial há necessidade de retorno à “terra” e ao mundo dos afetos para relacionar simbolicamente os conteúdos psíquicos (Edinger, 1992, 135-162). Em termos mais amplos, a sublimação pode significar “a redenção do Si-mesmo do seu estado inconsciente original” (Edinger, 1992: 140).

Assim, o fato dos personagens adquirirem alma e retornarem à torre representa o processo de tomar consciência do problema, percebê-lo objetivamente, mas para eles isto não é suficiente, pois o fato de não conseguir restabelecer equilíbrio do reino mostra que a sublimação foi parcial e existem problemas a serem resolvidos. Assim, a aventura:

*“Não pára aí. Existem estas almas, só que algum NPC [jogador do mestre ou o narrador] também fazem parte do desequilíbrio desta torre. Então a gente tem que achar, depois que a gente coloca todas estas almas lá, de repente a torre continua desequilibrada e ninguém consegue saber o porquê daquilo e daí a gente tem que continuar procurando até descobrir quais são os responsáveis por este desequilíbrio” (Cláudio).*

Os personagens dos jogadores devem ir à torre e retornar ao mundo repetidas vezes até resolver e descobrir a causa do desequilíbrio. Esta circulação entre a torre e o mundo da aventura representa o processo de ascensão, ir ou subir na torre ligando-se com o céu, e de descida, do céu para a terra, de retorno ao mundo. A descida à terra, para uma forma e localização fixas, representa simbolicamente o processo de um conteúdo psíquico ligar-se à consciência, passar da imaginação ou fantasia e gerar uma

---

<sup>56</sup> O conceito de sublimação foi desenvolvido originalmente por S. Freud e denomina o processo pelo qual a libido sexual é direcionada para fins superiores e culturais. No enfoque teórico desse trabalho, ou seja, o imaginário e de C. G. Jung, a sublimação relaciona-se com a função transcendente do símbolo que transforma a “qualidade” da libido, posto que ela não é considerada exclusivamente sexual. Para maiores esclarecimentos consultar Raffaelli (1996), Jung (1986b) e Laplanche (1989).

ação ou atitude. Corresponde à assimilação pelo ego de um complexo que aparece à consciência por meio de sentimentos inadequados, afetos excessivos e devaneios involuntários. Isto ocorre muitas vezes por meio da depressão ou melancolia e da conscientização penosa das limitações pessoais, onde o “indivíduo assume responsabilidade pessoal por fantasias e idéias inconstantes” (Edinger, 1992: 104). Ele assume e aceita o desejo que essas idéias e fantasias provocam como uma vontade consciente ou como uma compulsão e motivação inconsciente. Este aspecto remete à percepção do mal que existe no próprio sujeito e sua experiência pessoal do mal, do crime e da culpa, isto é, o contato com a sua sombra.

### **10.5. *FINAL: EQUILÍBRIO E TRANSFORMAÇÃO***

Na continuação da aventura, foi descoberto que o grimório estava com o irmão “negro” do rei dos magos e que este não tomava uma atitude, pois seu irmão mantinha sua noiva prisioneira, em um local onde o rei dos magos não tinha acesso. Havia necessidade de libertar primeiro a noiva para ela retornar ao rei dos magos e, após isto, ele poderia resolver equilibrar novamente o mundo.

Nesta etapa ultrapassou-se o contato com a “sombra”, pois as almas de cada personagem já foram recuperadas. Isto representa que os aspectos referentes ao inconsciente pessoal, isto é, das experiências do próprio sujeito foram integradas. Os jogadores tomam conhecimento de mais uma tarefa: libertar a noiva do mago que está presa.

O fato de o avatar elevar dois mortais para a condição de imortais ou magos para cuidar da torre e do equilíbrio do mundo equivale a uma elevação e transformação da figura humana a algo superior como rei, imperador, rainha ou espírito existentes em lendas ou contos de fada. A imagem do rei ou imperador possui um forte componente simbólico. Na filosofia chinesa, o príncipe é um homem cuja natureza e poder procedem do céu e harmoniza a sociedade e o mundo; esta mesma função ocorre na Índia. O faraó no Egito possui a mesma natureza do sol e da divindade e em algumas culturas possui o papel de iniciador e está ligado com a prosperidade dos seus súditos (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 774s). O rei também é concebido como um eu superior e um ideal a realizar. Psicologicamente, o rei “representa o princípio dominante ou regente de acordo com o qual se estrutura o ego” (Edinger, 1992: 73), isto é, o

princípio que confere significação à vida e estrutura à ligação entre a consciência e a sua totalidade, a seu centro e a sua fonte inicial, o arquétipo do Si-mesmo ou *Self*.

Deste modo, o fato de elevar um mortal à condição de rei, mago ou imortal, representa psicologicamente que o princípio dominante anterior na figura do avatar imortal dissociou-se em um par de opostos, na aventura representada pelos dois irmãos. Ele transcende a consciência ou ego e coloca-o entre os opostos (Jung, 1954/1985: §4). Conforme já explicitado, a dissociação da figura do avatar para os dois irmãos representa o início do processo de conscientização de um conteúdo inconsciente.

Entretanto, o irmão elevado à condição de “rei dos magos” está impossibilitado de exercer a sua função, equilibrar o mundo, pois a sua noiva está presa, tal como um rei que não consegue exercer a sua função plenamente ele representa simbolicamente que o princípio dominante ou que estrutura o ego está incompleto e por isto falha. Na aventura, o “rei dos magos” não consegue equilibrar o mundo porque está incompleto. A sua noiva está presa, isto é, ele não consegue unir-se e realizar o “casamento real” pois a mulher como elemento feminino está preso.

A imagem do sexo oposto, para o homem e para a mulher, representa aquilo que é “inteiramente outro” e, em um nível mais profundo, os conteúdos psíquicos necessários para o indivíduo encontrar a sua totalidade. Psicologicamente representados pela *anima*, como imagem inconsciente da mulher no homem, e *animus*, como imagem inconsciente do homem na mulher. Deste modo, para o contato com o Si-mesmo, o indivíduo deve relacionar-se com a sua *anima*, isto é, com o princípio feminino interior (Edinger, 1995). Este relacionamento é que possibilita a síntese ou união entre o ego e a imagem inconsciente do sexo oposto, isto é, entre os princípios masculino e feminino. Este evento é simbolizado na alquimia pela união entre o rei e a rainha ou por um casamento sagrado, também chamado de *hierogamos*. Esta imagem existe em todas as tradições religiosas e simbolizam as possibilidades de união do homem com os deuses e de princípios divinos (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 197).

A noiva representa psicologicamente a *anima* ou o princípio feminino e a sua libertação possibilita completar o par divino rei-rainha e equilibrar o mundo. Em termos psicológicos, significa que o ego entra em contato com o seu elemento feminino interior, ou *anima*, que estava inconsciente ou reprimido e que aparece na aventura como a prisão da noiva. Deste modo, os opostos masculino e feminino são

reconciliados e o princípio diretor ou estruturante da consciência se completa ou torna-se mais inteiro.

O aparecimento de uma imagem feminina na aventura, simbolizada pela noiva presa, era esperada, pois o contato com a *anima* é a etapa subsequente à conscientização da sombra, representada pela imagem do irmão usurpador, no processo de individuação.

Outro paralelo que aparece claramente é em relação à situação vivida por Rogério, sua noiva cometeu suicídio e na aventura aparece a imagem de uma noiva presa que necessita ser resgatada. Esta perda provocou um processo afetivo muito forte e um desequilíbrio que gerou muito sofrimento. Na aventura e na vida real o desequilíbrio era mantido pela ausência do elemento feminino. A noiva de Rogério, como a mulher amada, era depositária da projeção da figura da *anima* dele, pois os relacionamentos com o sexo oposto iniciam e envolvem projeções de *anima* pelo homem e *animus* pela mulher. A perda brusca de sua noiva representou um grande desequilíbrio, pois os elementos inconscientes condensados na imagem da *anima* e que eram projetados na noiva retornam para a própria psique, ocasionando sentimentos de dissociação, sofrimento psíquico, melancolia e depressão. Entretanto, se vivido em sua plenitude, este processo penoso possibilita um maior conhecimento de si mesmo, um contato maior com o inconsciente e pode ser uma etapa importante no processo de individuação transformando o próprio sujeito.

Nesta etapa a aventura está finalizando, o desequilíbrio da torre era devido à ausência de almas na mesma e, com o retorno das almas dos cinco personagens e do irmão negro ele seria restabelecido. De forma resumida,

*“eles tinham que achar estas folhas, achar as almas, colocar as almas dentro do próprio corpo para poder morrer. Daí as almas seriam libertas e voltariam para a torre. Este é que era o plano do guardião, só que os personagens acabam revirando tudo que dando aquelas voltas na aventura e acabam e eles se salvando também”* (Cláudio).

Interessante notar que a resolução do problema e a equilibração do mundo está ligada com a morte dos personagens. A imagem simbólica deste processo é da união ou *coniunctio* que também se relaciona com a morte, pois “*coniunctio* leva à morte – extinção da consciência – enquanto a energia do forte desejo instintual [...] não tiver sido extraída de sua forma original e transformada em espírito [...], isto é, compreensão

da consciência” (Edinger, 1992: 231). A morte na aventura aparece em duplo aspecto, tanto na destruição do mundo quanto na morte dos personagens.

Os personagens foram criados para resolver o desequilíbrio, pois o avatar inicial não pode resolver o problema por si mesmo. O significado psicológico disto é que o desenvolvimento psíquico ou processo de individuação, representado pela aventura em si, ocorre apenas com a participação do ego, representados pelos personagens criados pelo avatar. Existe um impulso de criação da consciência, mas o Si-mesmo, representado pelo avatar, não pode realizá-lo por si, sendo necessária a figura do ego para a sua realização (Edinger, 1992).

Outro aspecto a salientar é que a integração dos opostos na consciência modifica tanto ela quanto o inconsciente e a imagem simbólica da totalidade, ou seja, o Si-mesmo. Neste sentido é que pode se entender psicologicamente o fato dos personagens dos jogadores salvarem-se também, além do fato de desejarem continuar a jogando esta aventura.

## **11. CONCLUSÃO**

Derrotar dragões, descobrir tesouros, salvar princesas e o mundo, isso faz ou fez parte do mundo de fantasias e desejos secretos de quase todas as pessoas. Todos têm ou tiveram o desejo de ser um herói. Evidentemente isso é possível apenas na imaginação e, por isso mesmo, são os principais temas das histórias que aparecem de muitas maneiras em livros, filmes, desenhos animados e videogames. Nesses suportes da mídia, as histórias já vêm prontas e o leitor, espectador ou jogador apenas segue uma trajetória traçada identificando-se com o personagem principal – o herói. Entretanto, no cruzamento dos jogos interativos e dessas histórias surgiram os jogos de representação (RPG) no qual os jogadores constroem e vivenciam as suas próprias histórias e personagens, eles podem “ser” o que desejam, isto é, encarnar um herói e viver uma aventura fantástica.

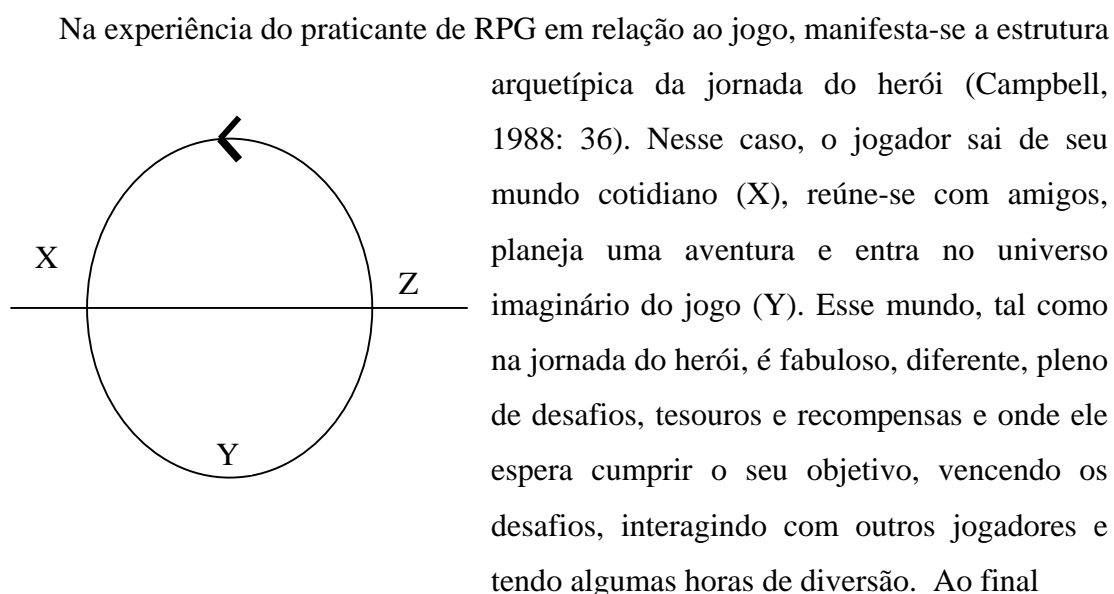
A figura do herói é um modelo tanto para a sociedade quanto para o indivíduo e, pelo fato de sempre existir essa imagem em todas as culturas, ela é vista como uma constante antropológica ou um arquétipo presente na psique humana. Ela é uma imagem preexistente no inconsciente de todo indivíduo (inconsciente coletivo) que é preenchida com os conteúdos da cultura e da experiência individual e modificando-se de acordo com a própria dinâmica cultural e da reflexão do indivíduo sobre o mundo e si mesmo. Os arquétipos se manifestam de muitas maneiras, por exemplo, individualmente nos sonhos e fantasias e, coletivamente, nos mitos e religiões.

Na sociedade moderna, as religiões e os mitos não ocupam mais o centro da vida social, como nas sociedades tradicionais, mas eles não desapareceram, apenas modificaram sua forma. Pode-se colocar que grande parte suas funções sociais tais como de modelo e de orientação para a existência foram ocupadas pelos produtos da indústria cultural, isto é, os arquétipos na sociedade moderna manifestam-se exatamente nos produtos dessa indústria tais como novelas, filmes e histórias em quadrinhos. A grande maioria dessas histórias possui ou trata das aventuras do herói, pois essa imagem é um importante arquétipo da psique humana. Assim, é possível analisar a manifestação do mito ou arquétipo do herói nas histórias desses produtos e torna-se especialmente interessante quando o indivíduo vive, imagina e constrói a sua própria aventura como no RPG, salientando-se que ele é considerado como um



símbolo e, como tal, liga-se com a experiência total do indivíduo e o seu sentido ou significado pode ser explorado, mas nunca determinado exatamente ou esgotado.

A análise simbólica das aventuras dos personagens interpretados pelos jogadores indica que ela segue aproximadamente o padrão da busca heróica ou jornada do herói. O encontro e luta deste com adversários representa simbolicamente o encontro da consciência com elementos típicos da mesma (Edinger, 1992).



do jogo, ele deve deixar o seu personagem e retornar para a vida diária (Z). O “tesouro” nesse caso é alguma percepção a respeito de si e dos outros, algumas horas de diversão, o fato de “desestressar”, uma sensação de satisfação ou mesmo um desenvolvimento do ego e da personalidade.

Assim, ocorre a vivência do mito do herói pelo jogador na sua prática de jogo seguindo o padrão arquetípico da sua jornada heróica de separação-iniciação-retorno. Esse modelo também é seguido de forma aproximada pelos rituais de iniciação e, deste modo, o RPG possui algumas características desses rituais, que são responsáveis pela passagem do mundo infantil para o universo social adulto e nos quais manifestam-se os valores, mitos e certezas da sociedade. Entretanto, a sociedade contemporânea possui como uma de suas principais características o fim das certezas transcendentais, dos valores e princípios fundamentais que orientavam os indivíduos e canalizavam as energias psíquicas. Devido a isto, ocorre o retorno dos elementos reprimidos e primitivos da psique individual e coletiva, aparecendo a necessidade da imagem e do símbolo de um herói para poder reunir em um conjunto de imagens as diversas tendências individuais do grupo. Deste modo, os sujeitos tendem a demandar e procurar uma imagem de herói e nos jogos de representação eles possuem a

oportunidade de construir e representar seus heróis preferidos, idealizados ou simplesmente desejados.

Essa vivência do herói pelo indivíduo ocorre no contexto do ocaso do projeto e dos ideais da modernidade, ou seja, na perda da crença em uma evolução constante e em um tempo linear e regular, da avaliação do presente mediante uma visão do futuro, e de um projeto pelo qual se vive e se orienta. Devido às crises de paradigma, social, ambiental e do próprio desenvolvimento da técnica e com os seus riscos, o mundo passa a ser considerado como um enigma e regido por potências além do alcance do indivíduo, tornando-se fundamental para o sujeito o momento presente e o que dele pode-se extrair. Esse hedonismo presente mostra-se claramente na cultura de massas, pois se no início da modernidade e da era industrial a expressão dos desejos e instintos era permitida apenas a uma elite, na sociedade contemporânea e na era do consumo, esta expressão, incorporação, aceitação e canalização dos desejos, da animalidade e dos seus impulsos passa a ser estimulada e permitida, aparecendo como um dos elementos centrais dos produtos da indústria cultural. Indústria essa cujo principal produto e matéria de transformação está no campo das imagens e do imaginário.

Assim, a partir das últimas décadas, o imaginário sai do campo das belas-artes onde tradicionalmente é utilizado e passa ser aplicado no domínio da vida social. Verifica-se a existência de técnicas de manejo do imaginário em todas as sociedades, confundindo-se com os mitos e os ritos, pois os guardiões do imaginário social são também os guardiões do sagrado. Os mitos nas sociedades ditas “primitivas” possuem implicações também ideológicas, mas na sociedade moderna, concebida como racional e técnica, o imaginário social é racionalizado e instrumentalizado, com as ideologias escondendo os mitos e emergindo novas formas de trabalho com o imaginário, conduzindo à sua utilização e manipulação cada vez mais sofisticada e com técnicas mais refinadas, tais como as existentes na propaganda moderna.

Uma abordagem empírica ou cientificista sobre o imaginário tende a considerá-lo como ilusão ou subproduto e, principalmente, tende a não distinguir a sua qualidade utilitária da sua qualidade mítica, por desconsiderar a especificidade da fantasia e dos produtos do imaginário. Esta desconsideração com o imaginário pode ser devida também a uma posição moral que prescreve um “dever ser” ao sujeito e desconsidera tudo o que nele não se encaixa nesta norma. Isso acaba por não permitir ao sujeito tomar contato com as imagens dentro de si e, por consequência, tende a atribuir aos outros a responsabilidade do aparecimento destas imagens (projeção) e tenta eliminar

ou diminuir estes “outros” para afastar o “perigo” que advém delas. Essas imagens ou conteúdos reprimidos pelo indivíduo e pelo código cultural dominante agrupam-se constituindo o que se denomina de “sombra”.

Ela aparece claramente nas aventuras, nas características dos personagens e nos diversos sistemas de RPG onde os participantes simulam batalhas, situações moralmente controversas, interpretam personagens heróicos, desprezíveis ou sanguinários e brincam como universos macabros como nos *story-tellers*. Como elemento de contato com a sombra, o RPG é um dos diversos depositários dela e, por conseqüência, o jogo e seus participantes podem ser alvo de preconceito, discriminação e de estranheza – fato relatado pelos jogadores e manifesto claramente no discurso sobre o jogo dos fundamentalistas cristãos. Outra manifestação disso é o receio de que essa expressão da animalidade e dos instintos elimine a cultura ou o pensamento, gerando indivíduos anti-sociais e agressivos. Entretanto, o contato com a sombra possibilita e é uma condição fundamental para a renovação. Desse modo, talvez isso esteja possibilitando a emergência de uma nova cultura com uma nova sensibilidade denominada de “trágica” por M. Maffesolli, que possui valores hedonistas e é fundamentada na ética do instante, mas que não possui projeto histórico e não procura uma identidade coerente.

Esta cultura e sensibilidade emergentes tendem não negar a morte, o mal e a crueldade, mas procuram aceitá-los e integrá-los na experiência cotidiana, pois parece que o objetivo desse sujeito contemporâneo emergente não é mais traduzir em atos ou efetivar um modelo ideal na realidade, mas viver a vida por inteiro, permitindo a si penetrar múltiplas experiências, mesmo que os atos sejam contraditórios ou paradoxais. Assim, o sujeito, antes considerado em uma identidade, pode perceber-se plural e contraditório para si mesmo, com o seu senso de inteireza, de sentido ou de significado não sendo obtido mais a partir de fora, tal como um sistema de pensamento ou uma filosofia de vida, mas sim dentro de uma busca ou construção individual a partir de suas experiências, possuindo muito mais um caráter vivencial e afetivo do que cognitivo e racional. Esta busca ou jornada possui elementos do modelo arquetípico do herói buscador que aparece na lenda medieval do Santo *Graal* e de processo do seu renascimento simbólico que se inicia com a queda, seguida de uma busca ou jornada na qual ele vence desafios e provas, mas que ao final deve sacrificar-se permitindo a sua salvação e transformação.

Isto faz aflorar uma procura pelo sujeito contemporâneo de uma iniciação ritual, já que a sua sociedade parece não possuir mais estes rituais de maneira institucionalizada. Aparentemente, eles foram apropriados também pela indústria cultural, onde seus produtos tais como ídolos, marcas e eventos tornam-se elementos constituintes da identidade do indivíduo, permitindo a sua inserção em uma certa coletividade e adquirindo um certo aspecto iniciatório. Isto também aparece nas diversas práticas filosóficas, disciplinas religiosas, movimentos esotéricos e culturais indicando que provavelmente o “tesouro” arquetípico que lhe daria sentido ou significado é projetado para fora de si, pois este é o movimento da sociedade atual.

Deste modo, todo indivíduo é lançado em uma busca e descoberta individual de trazer o significado da experiência do mundo e da vida para si mesmo, de descobrir e construir uma verdade para si próprio, mesmo que efêmera e particular, mas que pode dar sentido ao mundo e à sua existência. O sujeito pode aceitar ou recusar essa busca, mas não pode fugir dela. Deste modo, a consideração trágica do mundo retorna à cena. A angústia ou desconforto produzido por essa situação pode induzir a uma procura por uma experiência ou vivência grupal cujo objetivo não é mais produzir algo, mas vivenciar e usufruir os prazeres e da sensibilidade que a identificação e a participação do grupo com uma imagem e seu dinamismo proporcionam, tal como os grupos que se reúnem para jogar RPG. Assim, o fundamental não está na elaboração conceitual ou cognitiva dessa angústia, mas principalmente na experiência sensível, por onde pode ocorrer uma fuga ou resolução.

Desse modo, talvez a jornada e a busca do herói moderno não tenha mais por objetivo um “tesouro” na forma de bens materiais ou uma justificativa teórica e transcendente de sua existência. Talvez o objetivo da jornada seja a descoberta e a gênese do “mito” que anima a existência do herói, isto é, uma narrativa na qual as experiências exteriores e materiais estejam sintonizadas com a realidade interior, subjetiva, imagética e simbólica, possibilitando uma experiência profunda e significativa de “estar vivo” e que possa realizar uma conexão profunda entre o ego ou consciência e a totalidade psíquica ou Si-mesmo.

Esse “tesouro” individual ou mito pessoal não é constituído imediatamente, mas ele até pode ser considerado como um dos objetivos do processo de desenvolvimento psicológico, no qual a imagem do herói ocupa um lugar importante desde o seu início. Desse modo, a identificação do sujeito com uma figura heróica pode facilitar e promover esse desenvolvimento. No RPG, uma explicação possível é de que o herói

que é representado na aventura de RPG assume a função da *persona* e, sendo ela um padrão de formação do ego, a identificação com a mesma é uma etapa do desenvolvimento da consciência. Entretanto, a continuidade do desenvolvimento exige uma diferenciação entre o ego e a *persona*. Se isso não ocorre, forma-se o que Whitmont (1991a) denomina de “pseudo-ego”, isto é, uma identificação excessiva ou patológica do ego com a *persona*. No RPG, isso é observado na identificação patológica do jogador com o seu herói.

O “pseudo-ego” é um conjunto de padrões coletivos e externos ao sujeito, rígido, mas frágil, pois não houve o desenvolvimento de um ego ou consciência genuína. Na realidade, a identificação da consciência com essa *persona*, ou herói no RPG, é uma defesa contra as pressões do inconsciente, assim, o verdadeiro “tesouro” da jornada do herói, que é a energia psíquica proveniente do Si-mesmo que apóia e sustenta o ego, não é encontrado. Com a consciência em oposição ao inconsciente, os elementos ou complexos inconscientes são ameaçadores e projetados sobre o mundo externos e o pseudo-ego se defende deles retraindo-se ainda mais na identificação protetora do herói que ele representa. Isso pode gerar um círculo vicioso até o ponto em que a personalidade fica comprometida e surgem as ilusões paranóides, como por exemplo, no relato de um informante sobre um jogador de RPG que imaginava ser um vampiro e que queimaria com a luz solar se saísse de dia. O herói não foi capaz de realizar a etapa final da jornada, o sacrifício por uma causa maior, e, como consequência, ele não consegue resgatar o tesouro e se perde no caminho.

Essas “patologias” relacionadas ao RPG aparecem no mito do herói. Ele é um sujeito que vive sempre no limite que os deuses determinam aos homens e, quando devido ao seu orgulho desmedido (*hybris*), ele ultrapassa esses limites, recebe um castigo divino que é normalmente uma cegueira da razão ou loucura. Isso é semelhante ao relatado no RPG, pois o castigo divino refere-se às potências inconscientes que comprometem a personalidade do jogador que não soube o seu limite e não aceitou o sacrifício dos desejos egóicos infantis de onipotência, ou seja, teve a sua *hybris*.

A sociedade contemporânea talvez aumente a dificuldade dos jogadores em aceitar o “sacrifício” de seus desejos ligados ao jogo e, por consequência, à propensão dos jogadores a terem o seu “orgulho desmedido”, pois o hedonismo, gozar a vida ao máximo, não se coloca mais de forma individual, mas como uma ética coletiva. Os estilos, as comunidades transgressoras, as “tribos”, saem das margens e penetram no próprio corpo social e são vividas no cotidiano de todos os indivíduos – “Dioniso” sai

das margens e penetra no cotidiano, a vida passa a bastar a si mesma e não necessita de uma finalidade. Entretanto, isso pode ser salutar, pois o jogo de RPG mostra-se como um fim em si mesmo, de diversão e de prazer, o crescimento pessoal e o autoconhecimento ocorrem naturalmente, mas não são buscados no jogo. Para jogar, vale fantasiar, vestir-se a caráter e portar objetos, pois os ornamentos não são supérfluos, mas expressam a vida e sua riqueza multicolorida. Também o feio e o grotesco não são eliminados, mas expressam o que é e o que existe. Assim os personagens dos jogadores, especialmente o sistema *story-teller*, enfatizam este lado escuro. Esta multiplicidade lembra que “a beleza do mundo é polissêmica e, portanto, ambivalente [...] o de um contraditório que não podemos jamais superar dialeticamente” (Maffesoli, 2003: 133).

Assim, o arquétipo de Dioniso aparece na vida social em várias modulações, pois o controle e a repressão dos desejos cede lugar à sua fruição, “o corpo enquanto instrumento de produção tem cedido o passo ao corpo erótico” (Maffesoli, 1985: 34) através do culto ao corpo, na moda, na importância do vestuário entre outros. Ocorre uma exaltação do lúdico e da gratuidade em oposição ao controle da vida social, ao utilitarismo e a ênfase na produção. Frente às utopias sociais, aos projetos políticos e a um futuro a conquistar num tempo linear e progressista, exalta-se a fruição do presente que se esgota no instante de forma pontual, mesmo que ele “possa repetir-se num ciclo sem fim” (Maffesoli, 1985: 44).

Nesta emergência dionisíaca, em oposição à sensação de solidão e isolamento, fruto da racionalização e do individualismo contemporâneo, há uma busca da transformação e até mesmo uma espécie de regressão ao inconsciente, na fusão com o grupo, pois “a embriaguez, o descomedimento, a prostituição e a libertinagem remetem à fusão matricial comunitária, e, conseqüentemente, à fecundidade social” (Maffesoli, 1985:53), ou seja, uma forma de “orgiasmo social”. Este processo ressurgue quando há uma ênfase excessiva em um sujeito e em uma sociedade que são abstratos e que procuram controlar e guiar a existência individual e social.

Neste retorno ao inconsciente, aparece a temática da violência e da agressividade. A sociedade moderna tende a reprimir em vez de integrar, o código cultural dominante “tende a considerar a raiva, a hostilidade, a agressão e o desejo como maus, desnecessários e evitáveis” (Whitmonth, 1991b: 31) e estas forças psíquicas impessoais e arquetípicas voltam à cena com a falência do paradigma dominante. A agressão e a violência são fundamentais para o desenvolvimento da auto-afirmação, da sensação de

expansão e de estar-vivo, da transformação e crescimento psicológicos da consciência. A repressão da agressão pode trazer um vazio, um sentimento de estagnação, de desesperança, incapacidade de amar, impulsos autodestrutivos e de ausência de valor pessoal. A insatisfação destes anseios pode tornar este impulso sem controle. Isto estaria relacionado com a liberação sem controle das forças impulsivas do inconsciente e a regressão da personalidade buscando o “gozo” e o “êxtase” e a inflação do ego por meio da sua identificação com as estruturas arquetípicas do herói.

Entretanto, por trás disso existe o desejo e necessidade de auto-affirmação e de transcendência, paradoxalmente afirmado através da possibilidade de destruir a vida parada e estagnada de si mesmo e dos outros para a sua renovação. O mito de Dioniso “tem como alvo o êxtase da reunião com as origens e o fundamento materno do ser” (Whitnmoth, 1991b: 31). Deste modo, frente ao “vazio” da pós-modernidade pode surgir uma violência fundadora, como uma expressão do vitalismo, do desejo de viver, ela possui um sentido duplo, ao mesmo tempo em que assinala o vazio, participa de um processo de realização (Maffesoli, 2004: 62-75), ou seja, de procura e de afirmação de significado na existência do indivíduo.

É comum aparecer neste processo os temas do instante obscuro, do negrume e da noite, sendo esta associada ao caos e encontrada na origem do cosmos (Maffesoli, 1985). Seu movimento é de descida, em direção para baixo, em direção ao íntimo, frágil e macio, mas esta descida pode se transformar em queda gerando angústia e medo ou pode convertê-los em deleite da intimidade. Está inclusive ligado ao dinamismo transformador de um agrupamento de estruturas do imaginário denominado de regime noturno, que exorciza a passagem do tempo e a morte procurando o antídoto “na segura e quente intimidade da substância ou nas constantes rítmicas que escondem os fenômenos e acidentes” (Durand, 1997: 194). Em termos psicológicos refere-se à sombra, isto é, à parte reprimida, negada e marginalizada da consciência. Isso também refere-se ao fato de que o princípio consciente e diretor do ego deve “morrer” para o ego poder ser transformado (Edinger, 1992: 165s).

A morte e o desgaste produzido pelo tempo aparecem na “sombra” da modernidade, pois na trajetória ocidental ou Esclarecimento, há um progressivo processo de racionalização e de dominação que levou a consciência, da preponderância do mito, para o reinado da ciência e da técnica e ao seu próprio esgotamento, pois a razão mostrou-se incapaz de determinar os objetivos supremos da existência humana. Isso acontece porque ela tende a reduzir tudo a um instrumento e, desse modo, o seu

objetivo torna-se apenas a sua própria perpetuação, isto é, a dominação da natureza e sua transformação em objeto acaba por reduzir o próprio homem a um objeto e levar ao cabo um processo de dominação da subjetividade humana. Como resultado desse processo ocorre:

“de um lado o eu, o ego abstrato esvaziado de toda a sua substância, exceto de sua tentativa de transformar tudo no céu e na Terra em meios de sua preservação, e do outro lado uma natureza esvaziada e degradada a ser simples material, simples substância a ser dominada sem qualquer outro propósito do que esse de sua dominação” (Horkheimer, 1976: 108).

Essa dominação do homem sobre a natureza visando sua preservação e adaptação sempre existiu, a grande diferença é que na sociedade contemporânea o sujeito “se submete a esse processo não como uma criança que tem confiança natural na autoridade, mas como um adulto que desiste da individualidade já adquirida” (Horkheimer, 1976: 111).

Assim, se há um movimento de aproveitar a vida e existe um contato com a sua multiplicidade, isso parece que ocorre em detrimento da consciência de si, pois o herói trágico clássico tomaria ciência dos dilemas contemporâneos e perceber-se-ia dilacerado. Isso claramente não ocorre na prática do RPG, não há grandes manifestações de angústias, dilemas e tensões pelos jogadores.

Apesar disso, talvez esteja ocorrendo um retorno para a consciência, ou pelo menos a valorização, de elementos pré-rationais ou míticos e, desse modo, o ressurgimento da consideração trágica do mundo, pois a tragédia historicamente se situa entre a consciência mítica e a consciência filosófica. Entretanto, se não há a vivência do conflito, da angústia, do mundo como um problema, o herói não pode ser denominado exatamente de trágico, mas situa-se muito mais próximo da figura do deus Dioniso, do mito e do imaginário.

Este retorno “dionisíaco” ocorre principalmente em momentos de crise e transformação da sociedade, nas quais os valores e os consensos já estão dissipados e perderam sua força e marca o reaparecimento do que se pode denominar de concepção trágica do mundo.

Muitos aspectos dela manifestam-se no jogo, pois os participantes, quando questionados, relataram que jogam principalmente pelo aspecto lúdico, pela imaginação e pelo contato com o grupo, isto é, em sua percepção, eles divertem-se, podendo ser outra pessoa e fazer coisas impossíveis ou proibidas na vida real. Eles não



mencionam uma busca de autoconhecimento ou algo transcendente, aparentemente o jogo possui valor no instante que ocorre e pelo que é, uma fantasia lúdica. Apesar disto, ocorrem encontros constantes que permitem aproximá-lo de um ritual ou constatar nele a presença de elementos rituais.

O grande envolvimento dos praticantes de RPG, o alto investimento afetivo realizado por eles no jogo e o seu alcance social indicam que nele se realiza uma espécie de “produção” de herói e uma procura da vivência da experiência de ser um “herói” de uma forma imaginária.

O modelo tradicional de herói como guerreiro, senhor de si, dos seus desejos e do mundo é vivido individualmente na trajetória do seu personagem nas aventuras de RPG. Entretanto, esse herói encontra-se dentro de um contexto mais amplo: a coletividade dos jogadores. Nesse grupo ocorre a característica do êxtase, da alegria, da catarse em grupo, da liberação das amarras sociais e do contato com o inconsciente. Neste sentido, os jogadores realizam um alto investimento afetivo no jogo, sentem a sua prática do jogo como algo importante, que os torna criativos, que os coloca em contato com a imaginação, gerando uma atmosfera grupal envolvente e criando vínculos afetivos e de companheirismo com os participantes de grupo de jogadores. Esse contexto mais amplo possui elementos semelhantes à encenação trágica e, conseqüentemente, o modelo de herói que representa o indivíduo não é predominantemente o guerreiro, mas há elementos do herói trágico e do herói dionisíaco.

Isso pode estar relacionado a uma atitude compensatória da psique que compensa a ênfase materialista e racionalista da sociedade contemporânea através do mito do herói, simbolizando o Si-mesmo a totalidade ou a aventura de sua busca (Jung, 2000/1951: §289). Nestas condições, a jornada do herói não segue mais o modelo tradicional do guerreiro que mata o monstro, mas a de um buscador que procura algo perdido e, nesta busca, renova a si próprio e ao mundo. Ele parte das aquisições do guerreiro no desenvolvimento e firmeza do ego, na capacidade de adaptação ao mundo, na criação de valores e de uma moral para recuperar o que foi perdido nestas conquistas. Neste sentido, o novo herói deve saber suportar os opostos, aceitar e tolerar o caos e as diferenças, considerando-os como elementos a serem integrados e de onde parte a renovação do mundo. Psicologicamente, isto significa entrar em contato com a própria “sombra”, isto é, os valores, ideais, desejos, comportamento e atitudes rejeitados e ignorados, mas que são a parte que falta ao sujeito para ser “inteiro”.

As novas imagens desse herói têm como modelos as lendas do Rei Arthur, da Busca do *Graal*, do cavaleiro andante e do amor romântico. O objetivo não é a vitória na luta, mas manter o reino unido sendo justo e íntegro, achar o cálice de Cristo ou *Graal*, que é o símbolo do Si-mesmo, tornar-se digno do amor de uma dama, respeitando assim a mulher e o princípio feminino. Assim, após configurar o mundo à sua vontade, o guerreiro deve voltar-se para dentro de si, utilizando suas habilidades e força para gestar a si próprio, desenvolvendo a sua sensibilidade e aprendendo a conviver com o que era rejeitado e a viver com vulnerabilidade (Whitmont, 1991).

Os elementos ou características dessa versão contemporânea do mito do herói aparecem representados no RPG pelos seus diversos personagens e ambientes tais como D&D e Vampiro, nos quais os valores opostos, conflitantes e complementares são vividos na e pela mesma pessoa. Deste modo, perde-se a centralidade e coerência de um eu racional e de uma identidade única. Pode-se observar que o sujeito possui identificações múltiplas e diversas identidades, acentuando-se assim a importância do meio social, da comunidade, do “nós”, enfatizando-se a *persona*, isto é, o exercício de diversos papéis sociais e das suas máscaras. Constata-se também uma religiosidade vaga, um sincretismo, ligado ao pensamento místico da “Nova Era”, fazendo com que jogador procure participar de uma maneira mais afetiva e integrada do mundo natural e social, numa espécie de “participação mágica” (ou mítica), aspecto esse observado no relato dos jogadores pesquisados quando colocam que o RPG lhes possibilita viver magia e aventuras, ser diferente e ampliar consciência.

Como o RPG é um jogo de imaginação, as repressões ou inibições são abrandadas, possibilitando expressar-se conteúdos reprimidos pelo indivíduo e pela sociedade em forma de fantasia. Simbolicamente, isso é expresso na mitologia pela imagem do deus grego Dioniso ou Baco, que é o deus do vinho, da alegria, do êxtase, da liberação, da catarse e de muitos nomes, sendo também um iniciador nos mistérios e regendo os processos de transformação. Para a psicologia analítica, ele está relacionado com a ruptura das inibições e repressões do ego, o que permitiria a libertação das forças primitivas do inconsciente, e desse modo, os seus excessos visam exatamente romper as amarras e inibições individuais e sociais para alcançar a divindade. Assim, a busca de uma transformação regida por Dioniso ocorre principalmente pelo êxtase e usufruto dos sentidos. Portanto, a imagem desse deus possui um aspecto duplo. No seu lado sombrio, ele incorpora o fenômeno da loucura, do desmembramento e dissolução

da personalidade pela perda dos limites (Chevalier & Geheintz, 1989) e na sua face luminosa, a busca pela divindade, transformação e transcendência.

Esse contato com as estruturas arquetípicas ligadas ao mito de Dioniso gera uma eliminação ou diluição das fronteiras entre sujeito e objeto e ocorre um retorno a uma socialidade de base, que enfatiza o aqui e agora e o pólo afetivo, não verbal e inconsciente. Isto acontece nas novas tribos e comunidades urbanas e tecnológicas, das quais os grupos de RPG são um exemplo. Os objetos, fantasias, miniaturas e livros de RPG podem acabar por ocupar o lugar de um objeto-fetice que passa a representar e comungar todo o grupo. A socialidade do grupo é cimentada pelo totem ou objeto fetice, pelos rituais de pertença, de iniciação e pelos sinais de reconhecimento existindo no grupo de RPG de várias formas, por exemplo, a força do seu personagem (pontos de vida) ou as aventuras que os personagens viveram juntos. Esta sensibilidade desenvolvida no RPG pode ser denominada de trágica (Maffesoli, 2003; Maffesoli, 2004), sendo caracterizada por privilegiar e valorizar a vida “ordinária” do cotidiano; o sagrado e a iniciação ocorrem com o pertencimento a este particular que cerca o indivíduo, os lugares, a tradição, o conhecimento e reconhecimento do grupo comunitário. Ela privilegia a ética do instante, o desejo de exaltação dos sentidos e dos prazeres, a possibilidade de gozar o máximo no instante, perder-se em algo maior que si próprio como a natureza e a coletividade, de entrar em contato com estas forças impessoais e salienta a importância do festivo, o jogo das aparências e o retorno do cíclico. Isto indica o retorno do mito ou da força da consciência mítica na figura emblemática de Dioniso e de sua imagem de *puer aeternus*, a eterna criança brincalhona e travessa em oposição ao mito da modernidade representado por Prometeu (Maffesoli, 2003:12 - 49).

Os pressupostos de desenvolvimento psicológico calcados no ideal de sujeito do Iluminismo, isto é, no desenvolvimento da capacidade cognitiva, da razão e no acúmulo de conhecimentos e no estabelecimento de uma identidade estável podem acarretar considerações equivocadas sobre o RPG e os jogos de representação. A simples análise dos mesmos pela lógica linear, causal e utilitária implica na consideração do lúdico e do imaginário como uma fantasia necessária à certa etapa do desenvolvimento, mas que é uma reminiscência infantil se permanece na idade adulta e na visão do mito apenas no sentido da mentira ou ilusão. Este é um dos maiores equívocos da racionalidade moderna no tocante ao imaginário e a suas manifestações,

considerá-los apenas como valor de uso, isto é, de “confundir a dimensão mítica com a dimensão utilitária” (Durand, 1984:12).

Com isto acaba surgindo a principal preocupação relativa ao RPG, que é saber se o mesmo estimula a violência, funcionando com uma forma de “tirar” as pessoas da realidade levando-as a confundir a fantasia com a realidade e se as pessoas que jogam possuem ou adquirem alguma característica específica ou distúrbio de personalidade. Com certeza existe esse aspecto – o lado sombrio de Dioniso e a *hybris* do herói – mas ele não atinge o essencial do jogo que é o seu significado para os jogadores.

Para isso, observou-se a vivência dos mesmos nas aventuras e dos jogos do RPG, onde constatou-se que não se busca a resolução ou superação do conflito ocasionado pela interpretação de personagens diversos entre si, mas principalmente a vivência e aceitação destas diferenças, inclusive muitas vezes compondo-se personagens contraditórios para ter esta experiência. Talvez ocorra, na fantasia e na imaginação, uma aceitação das ambigüidades e paradoxos do mundo e da existência, isto é, desta *coincidentia oppositorum* (coincidência dos opostos). Nesse modelo trágico ligado a Dioniso, o conhecimento tende a possuir uma postura mais tolerante, relativista, de acolhimento, de participação, de inteireza e de compreensão do que de distanciamento, muito mais do que de neutralidade e de controle. Deste modo, há uma tendência do saber tornar-se encarnado, pontual, com interesse no concreto sem preocupação com verdades absolutas, aceitando, muitas vezes passivamente e de maneira acrítica, a complexidade e a polissemia do mundo.

As posturas e reflexões dos grupos de jogadores de RPG entrevistados indicam que eles não procuram contestar ou reivindicar. Não organizam um movimento político e os grupos de jogadores se organizam normalmente fora das normas e dos limites das instituições. Neste ambiente, aparentemente não se mostra:

“lugar para propor as bases, as regras, a organização de um mundo melhor. A vontade canta, grita, agita-se e, dessa maneira, ajusta os contornos de um mundo onde vivemos tão bem quanto mal. Mesmo longe de ser o melhor, acomodamo-nos a ele: é tudo. Isso expressa o deslizamento de um pensamento racional para um pensamento do ventre” (Maffesoli, 2003: 145).

Isto decorre de uma postura de uma não-atividade e quietude proveniente da aceitação de algo maior do que si. Nesse caso, a razão é subordinada a uma vitalidade primária, de confiança e aceitação da vida, o sujeito é “possuído” por algo maior do

que ele, como a sociedade e a natureza, e de que ele não domina o mundo, que são as características da sensibilidade trágica.

Deste modo, elementos da tragédia retornam à cena, pois a sociedade contemporânea caracteriza-se por uma crise em seus fundamentos, na falta de um *ethos* comum e partilhado e de um modelo ou “herói” a ser seguido. Isto gera uma reflexão conceitual e cognitiva da sociedade e do indivíduo sobre si mesmo e uma procura por uma experiência ou vivência grupal cujo objetivo não é mais produzir algo, mas vivenciar e usufruir os prazeres e da sensibilidade que a identificação e a participação do grupo com uma imagem e seu dinamismo proporcionam.

Nas aventuras, personagens e sistemas de RPG ocorre, senão a aceitação, pelo menos o contato com os excessos e faltas da vida e da morte, o que aparece especialmente nos *story-tellers*. Nesse sentido, o comportamento e a ética tendem a guiar-se pela aceitação da coincidência dos opostos e das pequenas imoralidades ocasionais. Estes excessos, que podem ser vistos como o retorno das paixões, instintos e do lado animal no ser humano indicam o reaparecimento de sua figura emblemática ou mito, Dioniso. De fato, estes excessos vistos em festas, comemorações, eventos esportivos “expressam de maneira ritual e perfeitamente integrada, à parte da sombra que penetra o corpo social [...] encontramos aqui o processo catártico que consiste em liberar a paixão e, ao mesmo tempo, libertar-se dela” (Maffesoli, 2003: 89).

Nessas condições, a subjetividade individual remete a uma subjetividade de massa, encarnando até mesmo as figuras do inconsciente coletivo que são expressas no mito (Maffesoli, 2003), tal como nos personagens “heróicos” dos jogadores e seus antagonistas. Retoma-se o fato de que a subjetividade se constrói sob o olhar do outro, que as pretensas frivolidades, aparências e *personas*, isto é, a “mundanidade”, permite entrar em contato com a complexidade, multiplicidade e paradoxos da vida social e subjetiva. Esta sensibilidade e modo de sentir que talvez estejam retornando, rejeita o “dever-ser” da modernidade e preocupa-se com o que é e o que “se dá a viver”. As imagens, a realidade sensível e as aparências, que são estigmatizadas e desvalorizadas no pensamento e modo de ser modernos, voltam ser valorizados. Face ao monoteísmo racional do ego, à identidade única e à sua pureza de valores identificados como o sujeito ideal da modernidade, talvez comece a se contrapor uma nova subjetividade que é politeísta e plural, sendo relativizada pelo maior contato com o sensível, o reprimido, as margens sociais e o inconsciente coletivo.

## 12. REFERÊNCIAS

- ABRILJOVEM. **ABC do RPG**: guia para o jogador iniciante. São Paulo: Abril Jovem, 2001.
- ADORNO, T. & HORKHEIMER, M. A Indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massa. In LIMA, L. C. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- ANDRADE, Flavio. A História do RPG. In: **Mundo de Aventuras – revista eletrônica**. Disponível em <http://www.mundodeaventuras.cjb.net> ou [www.inf.ufrgs.br/~asouza/open.htm](http://www.inf.ufrgs.br/~asouza/open.htm). Acesso em outubro de 2003.
- ARCHANJO, M & TELLES, R. A Revolução no RPG brasileiro. In: **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p.16. São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.
- ARCHANJO, M. O Lúdico e a construção do conhecimento: II Simpósio Internacional de RPG. In: **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p. 8-9. São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.
- ARIES, P. Pequena contribuição à história dos jogos e das brincadeiras. In: **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981, p. 82-124.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Sousa. Porto Alegre: Globo, 1966.
- ASCHERMAN, Lee I. The Impact of Unstructured Games of Fantasy and Role Playing on an Inpatient Unit for Adolescents. **International Journal of Group Psychotherapy**, 43 (3), July, 335-344.1993. Disponível em [http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list\\_uids=8349395](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list_uids=8349395)
- ASSOUN, P. L. **Freud**: a filosofia e os filósofos. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1978.
- AUGRAS, M. Passagem: morte e renascimento. In: PITTA, D. P. R. (org). **O Imaginário e a simbologia da passagem**. Recife: Massangana, 1984, p. 35-42.
- BACHELARD, G. **A Terra e os devaneios da vontade**: ensaio sobre a imaginação das forças. SP: Martins Fontes, 2001. (originalmente publicado em 1948).
- \_\_\_\_\_. **O Ar e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. SP: Martins Fontes, 2001. (originalmente publicado em 1943).
- \_\_\_\_\_. **A Poética do espaço**. In: **Os Pensadores – Henri Bergson e Gaston Bachelard**, v. 38. São Paulo: Abril Cultural, 1974. (originalmente publicado em 1957).
- \_\_\_\_\_. **O Direito de sonhar**. São Paulo: Difel, 1985.

- \_\_\_\_\_. **A Filosofia do não.** In: BERGSON, H. & BACHELARD, G. **Os Pensadores** – vol. XXXVIII. São Paulo: Abril Cultural, 1974. (originalmente publicado em 1928).
- \_\_\_\_\_. **A Terra e os devaneios da vontade:** ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2001. (originalmente publicado em 1948).
- BACKSO, B. **Enciclopédia 5 – Anthropos – Homem.** Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1985.
- BADIA, D. D. **Imaginário e ação cultural:** as contribuições de G. Durand e da Escola de Grenoble. Londrina: Editora da UEL, 1999.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 1979.
- BARSA CD v. 1.11 Internet. Baseado na Nova Enciclopédia Barsa. Brasil: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda, 1999. CD-ROM.
- BAUER, M. W & AARTS, B. A Construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos. In: BAUER, M. W & GASKELL, G. (ed.) **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som:** um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BAUMAN, Z. **Modernidade e ambivalência.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- \_\_\_\_\_. **O Mal-estar da pós-modernidade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BAY, D. M. D. **“O Sonho da razão produz monstros?” Imaginário e simbolização:** a contribuição de Gilbert Durand para a compreensão do sentido na obra de artes plásticas. Dissertação de mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação e Cultura CEART/UEDESC. Florianópolis, 2001.
- BECK, U. A Reinvenção da política: rumo a uma teoria da modernização reflexiva. In: GIDDENS, A.; BECK, U. & LASH, S. **Modernização reflexiva:** política, tradição e estética na ordem social moderna. São Paulo: Editora da UNESP, 1999.
- BOLZAN, R. F. F. De A. **O Aprendizado na internet utilizando estratégias de roleplaying game (RPG).** Tese de doutorado. Programa de Pós-graduação em Engenharia da Produção – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2003.
- BONNY, E. et al. **D&D: Monster Manual.** Renton/WA-USA: Wizards of the Coast, 2001.
- BRANDÃO, J. S. **Mitologia grega – v. II.** Petrópolis: Vozes, 1998a.
- \_\_\_\_\_. **Mitologia Grega - v. III.** Petrópolis: Vozes, 1998b.
- \_\_\_\_\_. **Teatro grego:** tragédia e comédia. Petrópolis: Vozes, 1990.
- BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 2004.

- BROWN, T. B. & DYKSTRA, T. (ilustrações). **D&D: Livro de regras**. São Bernardo do Campo: Grown, 2002.
- BUYTENDIJK, F. J. J. O jogo humano. In: GADAMER, H. G. & VOGLER, P. (orgs.) **Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural**. V. 4 Antropologia cultural. São Paulo: EDUSP/EPU, 1977.
- CALAZANS. Livrarias de histórias em quadrinhos pelo mundo. **Mensagem Subliminar**. 1997. Disponível em <http://www.calazans.ppg.br/miolo02d.htm>. Acesso em outubro 2005.
- CAMPBELL, J. **O Poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- \_\_\_\_\_. **As Máscaras de deus: mitologia primitiva**. São Paulo: Palas Athena, 1992.
- CARLYLE, T. **Tratado de los heroes: de su culto y de lo heroico en la história**. Barcelona: Joaquin Gil Ed., 1946. (originalmente publicado em 1846).
- CARTER, R. & LESTER, D.. Personalities of Players of Dungeons and Dragons. **Psychological Reports**, n. 82, p. 182, 1998. Disponível em [http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list\\_uids=9520550](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list_uids=9520550)
- CARVALHO, J. C. P. **Aporia e gnósis: a hermenêutica do símbolo do labirinto**. Dissertação de mestrado apresentada a Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras da Universidade de São Paulo. São Paulo, 1976.
- \_\_\_\_\_. **Energia, símbolo e magia: uma contribuição à antropologia do imaginário**. Tese de doutoramento apresentada a Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras da Universidade de São Paulo. São Paulo, 1984.
- \_\_\_\_\_. **Imaginário e mitodologia: hermenêutica dos símbolos e estórias de vida**. Londrina: Ed. da UEL, 1998.
- CASSARO, Marcelo. A Revolução no RPG brasileiro - entrevista. **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p.18-19 . São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.
- \_\_\_\_\_. Mitos e verdades sobre o RPG. **Revista AOL**. 26 setembro 2005. Disponível em <http://www.aol.com.br/revista/materias/2005/0147.adp>. Acesso em outubro de 2005. Entrevista concedida a Natália Suzuki.
- CAZENEUVE, J. (direção). **Guia alfabético das comunicações de massa**. Lisboa-Portugal: Ed. 70, 1970.
- CHEVALIER, J. & GHEERBRANT, A. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.
- CLARKE, J. J. **Em busca de Jung**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1993.
- COELHO, T. **Dicionário crítico de política cultural: cultura e imaginário**. São Paulo: Iluminuras, 1997.



- COELHO, Teixeira. **O Que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, sd.
- CONAN: O BÁRBARO. Produção de Raffaella de Laurentis & Buzz Feitshans. Direção de Jonh Mills. Ator principal: Arnold Schwarzenegger. Manaus: Videolar distribuidora, 2002. 1 DVD: son., color , Legendado. Port. Lançado nas salas de exibição em 1981 pela Twentieth Century Fox – USA.
- COOK, M. **Dungeons&Dragons: livro do jogador**. São Paulo: Devir, 2001.
- COOK, M.; TWEE, J. & WILLIAMS, S. **Dungeons's master guide D&D**. Renton/WA-USA: Wizards of the Coast, 2000.
- CORETH, E. **Questões fundamentais de hermenêutica**. SP: EPU/EDUSP, 1973.
- DARLINGTON, S.. **A History of Role-Playing**. USA, 1999. Disponível em <http://ptgptb.org/0001/index.html>. Acesso em outubro de 2003.
- DAVIS, D.A. Freud, Jung e a Psicanálise. In: Eisendrath, P. Y. & DAWSON, T. (orgs.) **Manual de Cambridge para estudos junguianos**. Porto alegre: 2002, p. 55-68.
- DEBORD, G. **A Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEBRAY, R. **Manifestos midialógicos**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- DERENARD, Lisa A. & KLINE, Linda Mannik . Alienation and the Game Dungeons & Dragons. **Psychological Reports**, n. 66, p. 1219-1222, 1990. Disponível em [http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list\\_uids=2385713](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list_uids=2385713)
- DIEL, P. **El Simbolismo em la mitologia grega**. Barcelona: Editorial Labor, 1985.
- DOUGLAS, M. **Pureza e perigo**. Rio de Janeiro: Perspectiva, 1980.
- \_\_\_\_\_. The Meaning of the Myth. In: LEACH, E.(org). **The Structural study of myth and totemism**. London: Tavistock Publications, 1967.
- DOWDEN, K. **Os Usos da mitologia grega**. Campinas: Papirus, 1994.
- DRAGÃO, Elesbão. Onze anos de Encontro Internacional de RPG. In: **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p. 14-15. São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.
- DUMOND, L. **O Individualismo: uma perspectiva da antropologia moderna**. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.
- DURAND, G. **A Fé do sapateiro**. Brasília: editora da Universidade de Brasília, 1995.
- \_\_\_\_\_. **A Imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix e EDUSP, 1988.
- \_\_\_\_\_. **Estruturas Antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Mito, símbolo e mitodologia**. Lisboa: Presença, 1982.

- \_\_\_\_\_. Exploração do imaginário. In: PITTA, D. P. R. (org). **O Imaginário e a simbologia da passagem**. Recife: Massangana, 1984, p. 35-42. Originalmente publicado em Circé, nº 1, Lettres Modernes, Paris, 1969.
- DUTRA, G. **RPG: Identificação e socialização nos jogos de representação**. Disponível em <http://RPG-psicologia.vilabol.uol.com.br/intro.htm>. Acesso em outubro de 2003.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo, Perspectiva, 1970.
- EDINGER, E. **Anatomia da psique: o simbolismo alquímico na psicoterapia**. São Paulo; Cultrix, 1992.
- \_\_\_\_\_. **Ego e arquétipo: individuação e função religiosa da psique**. São Paulo: Cultrix, 1995.
- ELÍADE, M. **Aspectos do mito**. Lisboa: Edições 70, sd.
- \_\_\_\_\_. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- \_\_\_\_\_. **O Sagrado e o profano: a essência das religiões**. Lisboa: Ed. Livros do Brasil, sd.
- \_\_\_\_\_. **Tratado da história das religiões**. Lisboa: Ed. Cosmos, 1977.
- ENTREVISTA COM O VAMPIRO. Produção de S. Woofley. Direção de Neil Jordan. São Paulo: Warner Home Vídeo distribuidora, 1998. 1 DVD: son., color , Legendado. Port. Lançado nas salas de exibição em 1994 pela Warner Bros – USA.
- E. T. O EXTRATERRESTRE. Direção de Steven Spielberg. São Paulo: CIC Vídeo distribuidora, 1984. 1 Videocassete (115 min): VHS, NTSC, son., color, legendado. Port. Lançado originalmente nas salas de exibição em 1982 – USA.
- FAW, T. **Psicologia do desenvolvimento: infância e adolescência**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1981.
- FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds**. Chicago: University of Chicago Press ,1983.
- FOUCAULT, M. **Nietzsche, Freud e Marx: theatrum philosophicum**. Porto/POR: Anagrama, 1980.
- FRANCE, A. **Teoria do romance**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- FRANKL, V. **Em busca de sentido: um psicólogo no campo de concentração**. Petrópolis: Rio de Janeiro, 1991. (originalmente publicado em 1946).
- FREUD, S. **Além do princípio do prazer**. vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1996 (originalmente publicado em 1920).

- \_\_\_\_\_. **Conferências introdutórias sobre psicanálise** - vol. XV. Rio de Janeiro: Imago, 1996 (originalmente publicado em 1915).
- \_\_\_\_\_. **Dois verbetes de psicanálise**. vol. XVII. Rio de Janeiro: Imago, 1996 (originalmente publicado em 1923).
- \_\_\_\_\_. **Edição eletrônica das obras completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1999, CD-ROM.
- \_\_\_\_\_. **Esboço de psicanálise** In: **Os Pensadores - Freud e Pavlov**, vol. XXXIX, Rio de Janeiro: Ed. Abril Cultural, 1974. (originalmente publicado em 1910).
- \_\_\_\_\_. **Mal estar na civilização**. vol. XXI. Rio de Janeiro: Imago, 1996. (originalmente publicado em 1930).
- \_\_\_\_\_. **Moisés e o monoteísmo** - vol. XXIII Rio de Janeiro: Imago, 1996. (originalmente publicado em 1939).
- \_\_\_\_\_. **Psicologia de grupo e a análise do ego** - vol. XVII Rio de Janeiro: Imago, 1996. (originalmente publicado em 1921).
- FROMM, E. **Ética e psicanálise**. Rio de Janeiro: Editorial Minotauro, 1975.
- GADAMER, H. G. **Verdad y metodo**: fundamentos de uma hermenêutica filosófica. Salamanca/ESP: Sígueme, 1991. (originalmente publicado em 1975).
- GAMBINI, R. **Espelho índio**: a destruição da alma indígena. São Paulo: Tempo, 1988.
- GAMA **Questions & Answers About Role-Playing Games**. Grinnell, IA: GAMA, 1991a. Disponível em <http://www.gama.org/downloads/roleplay.pdf>. Acesso em abril de 2005.
- \_\_\_\_\_. **Games in Education: A Guide for Parents & Teachers**. St. Louis, MO: GAMA, 1994. Disponível em <http://www.gama.org>. Acesso em abril de 2005.
- \_\_\_\_\_. **How to Deal with Parents: A Guide for Retailers**. Grinnell, IA: GAMA, 1991b. Disponível em <http://www.gama.org/downloads/parents.pdf>. Acesso em abril de 2005.
- GEERTZ, C. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1989.
- GENNEP, A. V. **Os Ritos de Passagem**. Petrópolis: Vozes, 1978.
- GIACÓIA Jr., O. **Sonhos e pesadelos da razão esclarecida**: Nietzsche e a modernidade. Passo Fundo: Editora da UPF, 2005.
- GIDDENS et al. **Modernização reflexiva**: política, tradição e estética na ordem social moderna. Campinas: Editora da UNESP, 1999.
- GIDDENS, A. **As Conseqüências da modernidade**. São Paulo: Editora da UNESP, 1991.
- GIRARDET, R. **Mitos e mitologias políticas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

GLOBO.COM. Greve em Ouro Preto- MG. **JG online - Jornal da Globo** – transcrição da reportagem de outubro de 2001. Disponível em <http://redeglobo.globo.com/jornaldaglobo/>. Acesso em agosto de 2003.

GUERRA NAS ESTRELAS: Episódio IV: Uma nova esperança. Direção de George Lucas. Produção de Gary Kurtz. Manaus: Videolar distribuidora, 2004. 1 DVD: son., color , Legendado. Port. Lançado nas salas de exibição em 1977 pela Twentieth Century Fox – USA.

GUSDORF, G. **Mito e metafísica**. Rio de Janeiro: Convívio, 1980. (Originalmente publicado em 1953- FRA).

HAGEN, M. R. **Vampiro: a máscara**. São Paulo: Devir, 2004.

HALL, J. A. **A Experiência junguiana: análise e individuação**. São Paulo; Cultrix, 2003.

HENDERSON, J. L. Os Mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, C. G. **O Homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986. Publicado originalmente em 1964.

HILLMAN, J. **Estudos de psicologia arquetípica**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.

\_\_\_\_\_. **O mito da análise: três ensaios de psicologia arquetípica**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984

\_\_\_\_\_. **Psicologia arquetípica**. São Paulo: Cultrix, 1992.

\_\_\_\_\_. **Suicídio e alma**. Petrópolis: Vozes, 1993.

HOBSBAWN, E. J. **Era dos extremos: o breve século XX, 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 2004. (originalmente publicado em 1938 – GER).

HORKHEIMER, M. **Eclipse da razão**. Rio de Janeiro: Editorial Labor do Brasil, 1976.

INDIANA JONES e o templo da perdição. Produção de Robert Watts. Direção de Steven Spielberg. São Paulo: CIC Vídeo distribuidora, sd. 1 Videocassete (118 min): VHS, NTSC, son., color, legendado. Port. Lançado originalmente nas salas de exibição em 1984 pela Paramount Pictures– USA e continuação em 1989.

I CHING: Português. **I CHING: o livro das mutações**. Tradução e comentários de Richard Wilhelm. São Paulo: Pensamento, 1992. Traduzido do chinês para o alemão e originalmente publicado em alemão em 1956.

JACKSON, Steve. **Mini GURPS: regras básicas para jogar RPG**. São Paulo: Devir, 1999.

JACOBI, J. **Complexo, arquétipo símbolo na psicologia de C. G. Jung**, São Paulo : Cultrix, 1986.

- JAFFÉ, A. **O Mito do significado na obra de C. G. Jung**. São Paulo: Cultrix, 1990 (originalmente publicado em 1966).
- JAMESON, F. **Marcas do Visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.
- JAPIASSU, H. Paul Ricoeur: filósofo do sentido. In: RICOEUR, P. **Interpretação e ideologias**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977, p. 1-13.
- JONES, G. **Brincando de matar monstros**: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad Editora do Brasil. 2004.
- JORNAL DA TARDE. RPG: para brincar, mas também para educar. Caderno cidades. Segunda-feira, 27 de maio de 2002. Disponível em <http://www.jt.estadao.com.br/editorias/2002/05/27/ger020527.html> Acesso em agosto de 2003.
- JUNG, C. G. **A Energia psíquica** - vol. VIII - 1. Petrópolis: Vozes, 1985 (originalmente publicado em 1927).
- \_\_\_\_\_. **A Natureza da psique** - vol. VIII/2. Petrópolis: Vozes, 1986a.
- \_\_\_\_\_. **Aion: estudos sobre o simbolismo do Si-mesmo** – vol. IX/2. Petrópolis, RJ: Vozes, 1988. (originalmente publicado em 1950).
- \_\_\_\_\_. **Fundamentos de psicologia analítica** – vol. XVIII/1. Petrópolis, RJ: Vozes, 1985. (originalmente publicado em 1935).
- \_\_\_\_\_. **Memórias, sonhos e reflexões**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987. (originalmente publicado em 1961).
- \_\_\_\_\_. **Mysterium coniunctionis** - vol. XIV/1. Petrópolis: Vozes, 1985. (originalmente publicado em 1954).
- \_\_\_\_\_. **O Espírito na arte e na ciência** - vol. XV. Petrópolis: Vozes, 1985. (originalmente publicado em 1932).
- \_\_\_\_\_. **Os Arquétipos e o inconsciente coletivo** - vol. IX/1. Petrópolis: Vozes, 1986. (originalmente publicado em 1930 a 1945).
- \_\_\_\_\_. **Prática da psicoterapia**. vol. XVI/2. Petrópolis: Vozes, 1985. (originalmente publicado em 1957).
- \_\_\_\_\_. **Psicologia e alquimia** - vol. XII. Petrópolis: Vozes, 1991. (originalmente publicado em 1943).
- \_\_\_\_\_. **Símbolos da transformação** - vol. V. Petrópolis: Vozes, 1986b. (originalmente publicado em 1924).
- \_\_\_\_\_. **Tipos Psicológicos** – vol. VI. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991. (originalmente publicado em 1949).

- KANT, I. Resposta a pergunta sobre o que é o Iluminismo. In: **A Paz perpétua e outros opúsculos**. Lisboa: Edições 70, 1995.
- KAPLAN, H. I.; SADOCK, B. J. & GREBB, J. A. **Compêndio de psiquiatria: ciências do comportamento e psiquiatria clínica**. Porto Alegre: ArtMed, 1997.
- KERÉNYI, K. **Dioniso**: imagem arquetípica da vida indestrutível. São Paulo: Odysseus, 2002. (originalmente publicado em 1976).
- \_\_\_\_\_. **The Heroes of the greeks**. USA: Thames and Udson, 1981. (originalmente publicado em 1959).
- KING, S. A. **Is the Internet addictive or are addicts using the Internet?** Disponível em <http://rdz.stjohns.edu/~storm/iad.html>. Acesso em abril de 2005.
- KLIMICK, A.; ANDRADE, F. & RICON, E. **O Desafio dos bandeirantes**. Rio de Janeiro: Devir, 1994.
- KOHTÉ, F. R. **O Herói** - série Princípios. São Paulo: Ática, 1987.
- LAPLANCHE, J. & PONTALIS, J.-B. **Vocabulário de psicanálise**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- LAPLANCHE, J. **Problemáticas III: a sublimação**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- LASH, S. A Reflexividade e seus duplos. In: GIDDENS, A. et al. **Modernização reflexiva**: política, tradição e estética na ordem social moderna. Campinas: Editora da UNESP, 1999, 135-206.
- LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. São Paulo: Editora 34, 2000.
- LESKY, A. **A Tragédia grega**. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- LEVISKY, D. L. **Adolescência: reflexões psicanalíticas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998, 21-60.
- LUKER, M. **Dicionário de simbologia**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- MAFFESOLI, M. **A Transfiguração do político**: a tribalização do mundo contemporâneo. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- \_\_\_\_\_. **A Sombra de Dionísio**: contribuição a uma sociologia da orgia. Rio de Janeiro: Graal, 1985.
- \_\_\_\_\_. **A Violência totalitária**: ensaio de antropologia política. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
- \_\_\_\_\_. **O Instante eterno**: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. São Paulo: Zouk, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Parte do diabo**: resumo da subversão pós-moderna. Rio de Janeiro: Record, 2004.

- \_\_\_\_\_. **Sobre o nomadismo:** vagabundagens pós-modernas. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- MAGALHÃES, Evaldo. Cinco estudantes indiciados no crime do RPG – reportagem. **Jornal Estado de São Paulo**. Sexta-feira, 18 jan. 2002. Disponível em <http://www.abradrpg.hpg.ig.com.br/agestado/>. Acesso em agosto de 2003.
- MAKI. **Como Interpretar melhor e divertir-se Mais**. Disponível em [http://www.geocities.com/suetsugu\\_maki/index.html](http://www.geocities.com/suetsugu_maki/index.html). Acesso em outubro de 2003.
- MARCATTO, Alfeu. [http://www.alfmarc.psc.br/Edu\\_oque.htm](http://www.alfmarc.psc.br/Edu_oque.htm). Acesso em agosto de 2004.
- MARCON, V. T. Revista de RPG de Curitiba será a 2º edição em circulação no país. **Digitando o futuro:** on line. 19 mar. 2004. Disponível em <http://www.curitiba.org.br/digitando/cultura/index.php>. Acesso em outubro 2005.
- MATTA, R. DA. Apresentação. In: GENNEP, A. V. **Os Ritos de passagem**. Petrópolis: Vozes, 1978.
- MAUSS, M.. Uma categoria do espírito humano: a noção de “pessoa”, a noção do “eu”. In: MAUSS, M. **Sociologia e antropologia – vol. 1**. São Paulo: EPU e EDUSP, 1974.:207-245.
- MENDES, R. RPG gratuito. In: **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p. 11. São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.
- MILLER, J. A. **Percurso de Lacan:** uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.
- MINAYO, M. C. S. **O Desafio do conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: HUCITEC-ABRASCO, 1996.
- MONDIN, B. **O Homem: quem é ele?** Elementos de antropologia filosófica. SP: Paulinas, 1980.
- MONTEIRO, R. A Marca do mal na serra. **O Dia**. Rio de Janeiro, 22 nov. 2000a. Disponível em <http://observatório.ultimosegundo.ig.com.br/caixa/cp112000a.htm> e em <http://odia.ig.com.br> e em. Acesso em out. 2003.
- \_\_\_\_\_. RESPOSTA DE O DIA- Apenas relatei o que vi. **Observatório da Imprensa** – jornal eletrônico on-line. Edição de 26 nov. 2000b. Disponível em <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/arquivo/inde20112000.htm>. Acesso em agosto de 2003.
- MONTEKRISTO, G. Aventuras de capa e espada. **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p.16. São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.
- MORAES, M. Primeiro Encontro Municipal x Dragão N° 100. **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p.16. São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.

- MORIN, E. **As Estrelas: mito e sedução no cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.
- \_\_\_\_\_. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo-neurose**. Rio de Janeiro, Ed. Forense Universitária, 1977.
- MORRIS, B. **Anthropology of the self: the individual in cultural perspective**. London: Pluto Press, 1994..
- NEGRI, A. Infinitude da Comunicação/finitude do desejo In: PARENTE, A. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- NETO, Pastor Afonso Martins. Opinião do Internauta. CPC – CENTRO DE PESQUISA CRISTÃ. São José do Rio Preto-SP. Contato: prafonso@portaaberta.com.br, 2003.
- NEUMANN, E. **História da origem da consciência**. São Paulo: Cultrix, 1992. (originalmente publicado em 1968).
- \_\_\_\_\_. **Psicologia profunda e nova ética**. São Paulo: Edições Paulinas, 1991.
- NIETZSCHE, F. **Genealogia da moral: uma polêmica**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. (originalmente publicado em 1887).
- \_\_\_\_\_. **O Nascimento da tragédia ou Helenismo e pessimismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. (originalmente publicado em 1871).
- O CORVO. Produção de Jeff Most, Edward R. Pressman e Bob Rosen. Direção de Alex Proyas. São Paulo: Miramax Films distribuidora, 1996. 1 Videocassete (105 min): VHS, son., color. Legendado. Port. Lançado nas salas de exibição em 1994 pela Buena Vista Pictures, Dimension Films e Miramax Films – USA.
- O DIA Digital. **Jogo de RPG motiva assassinato de família no ES** - reportagem. 14 de maio de 2005. Disponível em <http://noticias.terra.com.br/brasil/interna/0,,OI532260-EI306,00.html>. Acesso em agosto 2005
- OLIVEIRA, M. Representação social e simbolismo: contribuições a sociologia brasileira. **Humanas**, 1998-99, n. 7-8, p. 173-193. Curitiba: Editora da UFPR.
- OS CAÇA-FANTASMAS. Produção e direção de Ivan Reitman. São Paulo: LK-Tel distribuidora, sd. 1 Videocassete (101 min): VHS, NTSC, son., color, legendado. Port. Lançado originalmente nas salas de exibição em 1984 pela Columbia Pictures – USA e continuação em 1989.
- O SENHOR DOS ANÉIS. Trilogia: I- A Sociedade do Anel, II- As Duas torres, III- O Retorno do Rei e Bônus. Produção de Peter Jackson, Barrie M. Osborne e Tim Sanders. Direção de Peter Jackson. São Paulo: New Line Cinema distribuidora, 2004. 4 DVDs (caixa): son., color, legendado. Port. Primeiro episódio lançado originalmente nas salas de exibição em 2001 pela Warner Bros Pictures – USA e continuado em 2002 e 2003.
- OSÓRIO, L. C. **Adolescente hoje**. Porto Alegre: ArtMed, 1992: 10-68.



- PALMER, R. E. **Hermenêutica**. Lisboa: Edições 70, 1996. (originalmente publicado em 1969).
- PAVÃO, A. **A Aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.
- PEARSON, C. **O Herói interior**. São Paulo: Cultrix, 1996.
- PESSANHA, J. A. M. Introdução – Bachelard: as asas da imaginação. In: BACHELARD, G. **O Direito de sonhar**. São Paulo: Difel, 1985, p. V-XXI.
- RAFFAELLI, R. Psicanálise e arte: a cruz da sublimação. **Estudos de Psicologia**, 1996, vol. 13, n° 1, p.11-18.
- RAFFAELLI, R. A Inércia do imaginário. **Cadernos de pesquisa interdisciplinar em Ciências Humanas**. Fpolis, n° 59, nov. 2004. Disponível em <http://www.cfh.ufsc.br/~dich/textocaderno59.pdf>. Acesso em dez. 2004.
- RAFFAELLI, R. Aspectos cognitivos do inconsciente. **Cadernos de pesquisa interdisciplinar em Ciências Humanas**. Fpolis, n° 51, dez. 2003. Disponível em <http://www.cfh.ufsc.br/~dich/textocaderno51.pdf>. Acesso em mar. 2004.
- RANK, O. **El Mito del nacimiento del héroe**. Buenos Aires: Paidós, 1991.
- RAZZOUK, D. Dependência de Internet: uma nova categoria diagnóstica?. **Psychiatry On-line Brazil**, ano 3, v. 3, 1998. Part of the International Journal of Psychiatry - ISSN 1359 7620. Disponível em <http://www.priory.com/psych/dpnet.htm>. Retirado em agosto de 2004.
- REIS, Douglas Quinta. Entrevista. **Os Navegantes** – revista eletrônica on-line. Disponível em <http://www.osnavegantes.cjb.net/>. Acesso em 19 de outubro 2003
- \_\_\_\_\_. Futuro do RPG no Brasil – entrevista. **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p. 9. São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.
- RIBAS, PR. CARLO. Entrevista. **AtosDois**. Disponível em [www.atosdois.com.br](http://www.atosdois.com.br). Acesso em dezembro de 2004.
- RICOEUR, P. **Interpretação e ideologias**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977.
- \_\_\_\_\_. **O Conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica**. RJ: Imago, 1978. (originalmente publicado em 1969).
- ROCCA, M. A. O Graal: teatro de aventuras. **Revista Universo Fantástico do RPG**, ano 01, n. 3, p. 4. São Paulo: Camargo Moraes Editora, 2003.
- ROMILLY, J. de. **A Tragédia grega**. Brasília: Editora da UnB, 1998.
- ROSENTHAL, G. T., SOPER, B., FOLSE, E. J. & WHIPPLE, G. J. Role-Play Gamers and National Guardsmen Compared. **Psychological Reports**, 82, p. 169-170, 1998 Disponível em [http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list\\_uids=9520548](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list_uids=9520548)

- ROUANET, S. P. Dilemas da moral iluminista. em NOVAES, A. (org) **Ética**. São Paulo: Companhia da Letras, 1992.
- RUSS, J. **O Pensamento ético contemporâneo**. São Paulo: Vozes, 1999.
- SAMUELS, A. Introdução: Jung e os pós-junguianos. In: EISENDRATH, P. Y. & DAWSON, T. (orgs.) **Manual de Cambridge para estudos junguianos**. Porto alegre: 2002, p. 27-40.
- SAMUELS, A.; SHORTER, B. & PLAUT, F. **Dicionário crítico de análise junguiana**. Rio de Janeiro: Imago, 1988.
- SANCHEZ TEIXEIRA, M. C. **Discurso pedagógico: mito e ideologia**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
- SANTANA, Flávio. **O RPG como produto no Brasil e a última das utopias**. Disponível em <[www.osnavegantes.cjb.net](http://www.osnavegantes.cjb.net)>. Acesso em 10 de outubro de 2003.
- SARSUR, Marcelo. **O Que é RPG? – bardos a bordo**. Disponível em <http://members.tripod.com/~BardosBordo/power/power.htm>. Acesso em outubro de 2003.
- SCARFACE. Direção de Brian de Palma. São Paulo: CIC Vídeo distribuidora, 1986. 1 Videocassete (170 min): VHS, NTSC, son., color, legendado. Port. Lançado originalmente nas salas de exibição em 1983 – USA.
- SERBENA, C. A. & RAFFAELLI, R. Psicologia como disciplina científica e discurso sobre a alma: problemas epistemológicos e ideológicos. **Psicologia em Estudo**. Maringá. v. 8, n. 1, p. 31-37, jan./jun. 2003.
- SERBENA, C. A. **Temas arquetípicos nas histórias em quadrinhos do Batman**. Florianópolis, 1999. Dissertação (Mestrado em Psicologia e Sociedade). Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina.
- SILVA, B. (coord. geral). **Dicionário de ciências sociais**. Rio de Janeiro: Ed. da FGV, 1986.
- SIMÓN, Armando . Emotional Stability Pertaining to the Game of Dungeons & Dragons. **Psychology in the Schools**, 24, October, 329-332, 1987
- \_\_\_\_\_. Emotional Stability Pertaining to the Game Vampire: The Masquerade. **Psychological Reports**, 83, 732-734, 1998. Disponível em [http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list\\_uids=9819948](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list_uids=9819948)
- SISSA, G & DETIENE, M. **Os Deuses gregos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- SOAR F., E. J. (1997) **Varius multiplex multiformis: epistemologia do self no pós-modernismo**. Florianópolis. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, UFSC.

- SOUSA, E. Introdução. In: ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Sousa. Porto Alegre: Globo, 1966.
- TEIXEIRA, M. C. S. **Discurso pedagógico: mito e ideologia**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
- TOLKIEN, J. R. **O Senhor dos anéis**. 3 vol.: I- A Sociedade do Anel, II- As Duas torres, III- O Retorno do Rei. São Paulo: Martins Fontes, 2002. (originalmente publicado em 1954 na Inglaterra).
- TORRES, A. F. As Mensagens no RPG – ONG. **Mensagem Subliminar**. Centro Aplogético de Pesquisa Cristã – CACP, 2003. Disponível em [www.cacp.org.br/bruxaria-crianca.htm](http://www.cacp.org.br/bruxaria-crianca.htm).
- TUDO PARANÁ. Encontro de RPG reuniu 1.500 pessoas em Curitiba. **Gazeta do Povo Online**. Rede Paranaense de Comunicação. 26 julho 2005. Disponível em <http://www.ondarpc.com.br/tadclick/?:/cultura/geral/conteudo.phtml?id=478724> . Acesso em outubro 2005.
- TURA, M. F. **As Fontes e implicações da ideologia em Paul Ricoeur**. Londrina: Editora da UEL, 1999.
- TURNER, V. **O Processo ritual**. Petrópolis: Vozes, sd.
- \_\_\_\_\_. **The Antropology of performance**. New York: PAJ Publications, 1988.
- ULTIMA ON LINE. Disponível em <http://www.uol.com/visitor>. Acesso em outubro de 2003.
- VARGAS A., DIAS, A., BAHIA, A. B; RAYCK, D. **A Mansão de Quelícera**. Florianópolis: Estúdio de Criação Digital Casthalia / Centro de Artes – CEART/ UDESC, 2000. Disponível em [http://www.casthalia.com.br/a\\_mansao](http://www.casthalia.com.br/a_mansao). Acesso em janeiro de 2006. (também disponível em CD-ROM e com novas versões).
- VELHO, G. **Individualismo e cultura**. Zahar: Rio de Janeiro, 1991.
- VERNANT, J. P. & VIDAL-NAQUET, P. **Mito e tragédia na Grécia antiga**. Rio de Janeiro: Duas Cidades: 1977.
- VERNANT, J. P. **Mito e religião na Grécia antiga**. Campinas: Papirus, 1992.
- VOGLER, C. **A Jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias**. São Paulo: Ampersand, 1997.
- VON FRANZ, M. L. VON. **A Interpretação dos contos de fada**. Petrópolis: Vozes, 1990.
- VON FRANZ, M. L. VON. **A Sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo; Paulinas, 1985.
- \_\_\_\_\_. **Puer aeternus: a luta do adulto contra o paraíso da infância**. São Paulo; Paulinas, 1992.

VON FRANZ, M. L. & JUNG, E. **A Lenda do Graal do ponto de vista psicológico.**  
São Paulo: Cultrix, 1994.

WHITMONT, E. C. **A Busca do símbolo:** conceitos básicos de psicologia analítica.  
São Paulo: Cultrix, 1991a.

\_\_\_\_\_. **O Retorno da deusa.** São Paulo: Summus, 1991b.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZAGURY, T. **O Adolescente por ele mesmo.** Rio de Janeiro: Record, 2002.

ZOJA, L. **Nascer não basta.** São Paulo: Axis Mundi, 1992.

### ***13. ANEXOS***

## Anexo 1 - Planilha de Personagem

**GURPS**

**PLANO DE PERSONAGEM**

**Nome:** Pedro Gouveia **Jogador:** \_\_\_\_\_

**Apêndice:** Moreno, forte, ágil, barba sempre por fazer

**História do personagem:** Delegado de profissão, Violento por paixão, filho de colonos da fazenda do Cel. Oliveira

**Escreva o nome do seu personagem**

**Descreva o personagem em poucas palavras**

**Conte a história do personagem**

**Escreva o seu nome**

**Faça um desenho do personagem ou cole uma figura para representá-lo**

**Anote os Pontos de Personagem que não foram usados e os Pontos ganhos durante as aventuras. Esses pontos serão usados para evoluir o personagem (veja a página 20)**

**Anote o dia em que o personagem foi criado**

**Anote quantos Pontos de Personagem foram gastos no total**

**As Perícias representam as coisas que o personagem sabe fazer**

**O Nível de Habilidade (NH) é o valor numérico da Perícia, usado nos testes de habilidade (veja a página 4)**

**Anote os valores de Dano Básico do Personagem (veja o Apêndice D)**

**Os Pontos de Vida são a "energia" do personagem, medindo quanto dano ele pode sofrer. Seu valor é igual à HT do personagem**

**O dano é calculado somando-se o Dano Básico da Força do Personagem com o dano da arma (veja o Apêndice D)**

**Anote o valor da DP da armadura do personagem (veja o Apêndice D)**

**Anote o valor da RD da sua Armadura (veja o Apêndice D)**

**Anote quantos Pontos foram gastos em cada etapa da criação e calcule o total de Pontos do seu personagem**

**Os Atributos descrevem as características físicas e mentais do personagem**

**A Força (ST) é a força muscular**

**A Destreza (DX) é a agilidade**

**A Inteligência (IQ) é a capacidade mental**

**A Vitalidade (HT) é a saúde e resistência física**

**A Velocidade Básica indica se um personagem é mais rápido que outro**

**Veja aqui como calcular esses valores**

**Arredonde o valor da Velocidade Básica para calcular o Deslocamento**

**Esquiva é quando você se desvia de um golpe**

**Aparar um golpe é usar sua arma para desviar a arma do inimigo**

**Bloqueio é usar um escudo para aborver o golpe do inimigo**

**As Vantagens são características positivas que facilitam a vida do personagem**

**As Desvantagens são características negativas e defeitos que atrapalham o personagem**

**As Peculiaridades são características marcantes que individualizam o personagem**

**PERÍCIAS**

Perícia	Custo Ponto	NH
Adestramento de Animais	10	13
Instrumento Musical	10	15
Natação	04	15
Armas de Fogo	08	16
Pescaria	04	12

**VELOCIDADE**

**Velocidade Básica:** 6,25 **Deslocamento:** 6

**CARGA**

**Resistência (R) = ST**

**Leve (L) = 2 x ST**

**Méd. (M) = 3 x ST**

**Pes. (P) = 4 x ST**

**Máx. (M) = 10 x ST**

**DESEMPENHO PASSIVO**

**Armadura:** 0

**DESEMPENHO ATIVO**

**ESQUIVA:** 6 **APARAR:** 6 **BLOQUEIO:** 0

**RESISTÊNCIA A DANO**

**Ataque:** 1 **Defesa:** 1

**VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES**

**Vantagens**

- +5 Empatia com Animais
- +4 Visão Aguçada +2
- +5 Poderes Legais
- +3 Talento Musical +3

**Desvantagens**

- 10 Honestidade
- 10 Excesso de Confiança

**Peculiaridades**

- 1 Gosta de Pescaria
- 1 Mania de Coçar a Barba rala
- 1 Contar histórias antigas e façanhas de boladeiros

**ARMAS E OBJETOS PESSOAIS**

Arma	Dano	HT	Peso
Canivete Grande	Bal 16-1-3	250g	
GDP	10-2		
Pistola calibre .38	20-1	1kg	
Saco	GDP 10-3		
Chave	GDP 10-1		
Chave de fenda	GDP 10		

**ALCANCE DAS ARMAS**

Arma	TR	Peso	VD	Mai

**RESUMO**

	Total de Pontos
Atributos	70
Vantagens	17
Desvantagens	-20
Peculiaridades	-3
Perícias	36
TOTAL	100

**TOTAL: Ag 1,250**

**REAÇÃO +/-**

**Anote aqui as armas e equipamentos do personagem**

**Copyright © 1984 STEVE JACKSON. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS**

## Anexo 2 – Questionário sobre o RPG

Nome ou Iniciais: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_  
Escolaridade: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Profissão: \_\_\_\_\_

Estado Civil : \_\_\_\_\_ Contato (opcional) \_\_\_\_\_

1) Quando começou a jogar rpg? \_\_\_\_\_

Como foi e quais os motivos? \_\_\_\_\_

2) O que atrai você no rpg? Por quê? \_\_\_\_\_

3) Calcule aproximadamente o tempo (em horas) que você utiliza por semana relacionado ao rpg (inclua leituras, busca na internet, conversas, elaboração de roteiros e aventuras, tempo jogando, etc..) \_\_\_\_\_ Horas por semana.

4) Atualmente você joga rpg com que frequência?

*Bimestralmente Mensalmente Quinzenalmente Semanalmente ou \_\_\_\_\_ vezes por semana*

Qual o tempo aproximado e em média gasto nos jogos? \_\_\_\_\_ horas.

5) Como você descreve a importância do rpg em sua vida? \_\_\_\_\_

6) Qual o jogo que você normalmente joga? O que atrai nele? Quais os motivos? \_\_\_\_\_

7) Descreva rapidamente o personagem com o qual você normalmente joga. Explique os motivos. \_\_\_\_\_

8) Descreva rapidamente o personagem que você mais gosta ou com o qual se identifica. \_\_\_\_\_

9) Você sente que jogar rpg contribui para modificar ou desenvolver alguma característica pessoal em você?

*Não Sim* . O quê? \_\_\_\_\_

Como o rpg contribui? \_\_\_\_\_

10) O que o jogar rpg lhe possibilita fazer que não lhe é possível ou possibilitado de realizar normalmente em sua vida cotidiana? \_\_\_\_\_

### Anexo 3 – Categorias de codificação

**1) Quando começou a jogar RPG?**

Anos

**Como foi e quais os motivos?**

1. amigos, primos.
2. interesse, curiosidade.
3. diversão, lazer, legal.
4. relaxamento, alívio do stress, fuga da realidade.
5. namorado (a)
6. outros: criatividade, estava sozinho, uso da imaginação, raciocínio, interpretação.

**2) O que atrai você no RPG? Por quê?**

1. imaginação, fantasia
2. criatividade
3. raciocínio
4. relacionamento social
5. fuga da realidade
6. viver outra realidade ou pessoa
7. diversão, legal, tesão
8. outros: temática e gênero
9. interpretação, história

**3) Calcule aproximadamente o tempo (em horas) que você utiliza por semana relacionado ao RPG (inclua leituras, busca na internet, conversas, elaboração de roteiros e aventuras, tempo jogando, etc..) \_\_\_\_\_ Horas por semana**

**4) Atualmente você joga RPG com que frequência?**

1. Bimestralmente
2. Mensalmente
3. Quinzenalmente
4. Semanalmente
5. 2 vezes por semana
6. 3 ou mais vezes por semana.

**4.1) Qual o tempo aproximado e em média gasto nos jogos? \_\_\_\_\_ horas.**

**5) Como você descreve a importância do RPG em sua vida?**

1. lazer, hobby, diversão
2. relacionamento social
3. desenvolvimento pessoal: raciocínio, imaginação, criatividade, aprendizagem
4. alívio do stress, sair da realidade
5. mania, vício, muito importante, o tempo todo

**6) Qual o jogo que você normalmente joga?**

1. D&D, AD&D
2. Vampiro
3. Lobisomem
4. *Story teller*
5. outros: GURPS, 3D, D20 e outros

**7) Motivos de escolha do jogo e personagens:**

1. facilidade de interpretação
2. psicológico: reflete um indivíduo diferente
3. instinto: pancadão, bruto
4. magia, eternidade
5. guerreiro, luta
6. bom, leal
7. intriga, astúcia

**8) Você sente que jogar rpg contribui para modificar ou desenvolver alguma característica pessoal em você?**

1. Não
2. Sim.

**Se sim, o quê?**

1. raciocínio
2. relacionamento social
3. criatividade
4. imaginação
5. comunicação pessoal, timidez
6. cultura geral, leitura
7. alívio do stress, sanidade mental
8. interpretação, flexibilidade, desembaraço

**9) O que o jogar RPG lhe possibilita fazer que não lhe é possível ou possibilitado de realizar normalmente em sua vida cotidiana?**

1. fantasia, sair do real
2. atos sobre-humanos, heróicos
3. agressividade
4. diversão
5. ser diferente, ampliar a consciência
6. interpretação, tudo
7. mágica, aventuras, batalhas



## **Anexo 4 - Aplicação do questionário e caracterização dos jogadores**

### **Aplicação do questionário**

O questionário foi aplicado durante o Segundo Encontro Internacional de RPG na tarde de sábado e na manhã de domingo (27 e 28 de junho de 2003). O encontro tinha aproximadamente 250 pessoas. Elas responderam ao questionário durante os intervalos dos jogos e estavam sentadas em mesas e cadeiras ao ar livre em grupo, podendo conversar entre si. O tempo de resposta variou de 5 a 25 minutos. O questionário foi distribuído pessoalmente nas mesas e recolhido assim que terminavam de responder.

Foram distribuídos 110 questionários dos quais foram devolvidos 74, configurando um índice de retorno de 67,6%. O local onde foi aplicado era aberto e teve grande circulação de pessoas.

O questionário constou de um início de identificação, seguido de aproximadamente nove perguntas abertas e uma fechada. Elas versaram sobre: quanto tempo jogava RPG, como iniciou, o que atraía o RPG, a frequência e duração do jogo, a importância do RPG na sua vida, os jogos e personagens preferidos e seus motivos, se o RPG contribuiu para modificar ou desenvolver algo no jogador e o que ou as possibilidades que o jogo permitia e que não era realizável na vida real.

Ele não coletou dados sociais sobre os rpgistas, pois a observação e a convivência indicam que este jogo é praticado por pessoas oriundas da classe média e superior, devido à necessidade de tempo disponível para jogar, custo do material e escolaridade exigida. As questões relativas ao personagem obtiveram poucas respostas, quase as invalidando estatisticamente. Seria mais proveitosa a utilização de escala de Likert na avaliação da importância do RPG para o indivíduo; as questões sobre a atração e o início de jogar RPG poderiam ser mais objetivas.

As respostas foram colocadas em uma planilha eletrônica (Excel), categorizadas, classificadas e feita uma análise básica sobre a sua frequência, permitindo um retrato dos jogadores de RPG que participaram do evento.

Note que o evento reuniu aproximadamente 250 pessoas, tendo sido devolvidos 74 questionários e sendo válidos em torno de 70. Isto possibilita uma margem de erro de 10%,

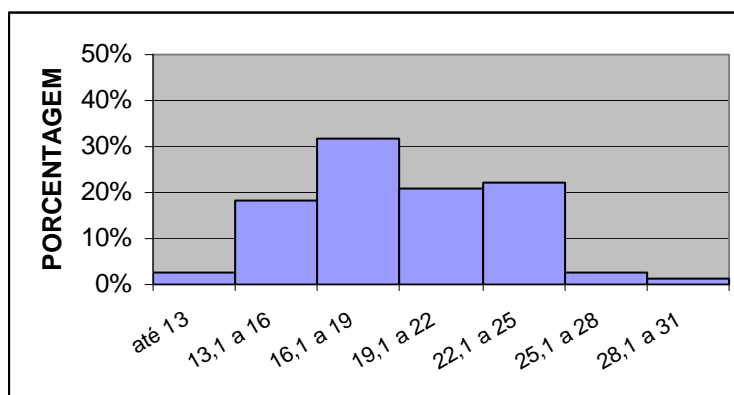
dentro de um intervalo de confiança de 90%. Considerando que o evento é significativo entre os jogadores de RPG, uma vez que existe desde 1997, é patrocinado pela Fundação Cultural de Curitiba (órgão da prefeitura responsável pela cultura), tem ampla divulgação e cobertura pela imprensa, pode-se supor que os resultados do questionário reflitam de forma aproximada o grupo de jogadores de RPG de Curitiba e região. Deste modo os resultados mostram um perfil aproximado dos jogadores de RPG em Curitiba.

Inicialmente as respostas às questões do questionário foram transcritas para uma matriz de dados no Excel. As questões abertas foram codificadas agrupando as respostas dadas em categorias. Nas questões “1. Como foi e quais os motivos ?” e “2. O que atrai você no RPG ? Por quê?” apareceram muitas respostas repetidas e foram agrupadas na questão 2. O mesmo ocorreu nas questões 7 e 8 que relacionam o jogo e os personagens. Isto possibilitou realizar a análise descritiva dos dados e a caracterização inicial dos jogadores.

## CARACTERIZAÇÃO DOS JOGADORES

A idade média dos jogadores de RPG é de 19,68 anos ( $dp= 3,73$ ), com distribuição aproximadamente normal. Pode-se considerar então os jogadores como sendo principalmente adolescentes.

**Gráfico 1. Faixa etária dos jogadores**



Com a maioria (56%) dos jogadores entre 17 a 23 anos e 21% com idade maior que 23 anos, com idades entre 23 e 30 anos, e cerca de 90% dos jogadores possuem entre 13 e 25 anos.

**Tabela 1. Escolaridade**

Escolaridade	Frequência	Percentual
1º grau	3	4,1
2º grau incomp.	18	24,7
2º grau completo	25	34,2
Superior incomp	15	20,5
Superior completo	12	16,4
Total	73	100,0

A grande maioria (90%) é do sexo masculino e solteiro (95,7%). Apenas uma pequena parcela possui até o primeiro grau (4,1%) ou segundo grau incompleto (24,7%). A grande maioria (71%) possui segundo grau completo (34,2%), superior incompleto (20,5%) ou superior completo (16,5%).

**Tabela 2. Curso**

Área	Frequência	Percentual
normal	20	39,2
Técnico, engenharia ou computação	10	19,6
humanas	6	11,8
Outros	6	11,8
desenho / artes	5	9,8
administrativo	4	7,8
Total	51	100,0 %

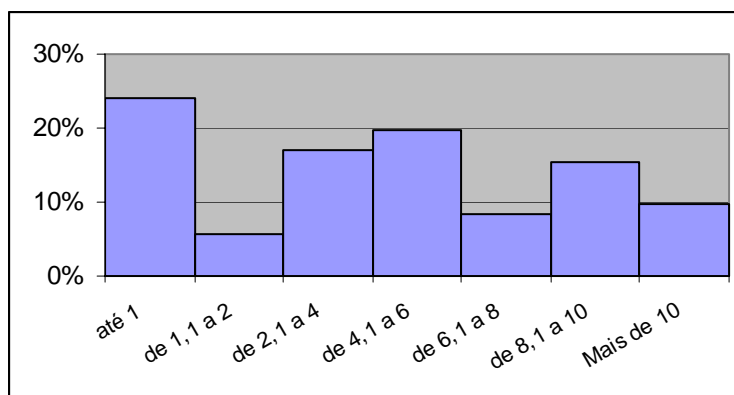
Não existe uma área de formação acadêmica, escolar ou técnica preponderante devido talvez à própria faixa etária, pois dos que responderam (n=51) boa parte (39,2%) está freqüentando o curso normal e a parcela da área técnica (19,6%) é semelhante a da área de humanas e de artes juntas (21,6%). Salienta-se a baixa presença (7,8%) dos participantes que freqüentam formação na área administrativa.

**Tabela 3. Profissão/Ocupação**

Área	Frequência	Percentual
estudante	31	56,4
administração	10	18,2
desenho/arte	7	12,7
tecnologia	3	5,5
saúde/biológicas	3	5,5
humanas	1	1,8
Total	55	100,0 %

A maioria tem como ocupação principal o estudo (56,4%), trabalha na área administrativa (16,4%) ou está ligado à arte (12,7%). Isto não deve surpreender dada a faixa etária e, à medida que os compromissos profissionais, acadêmicos e de relacionamento se afirmam, os indivíduos deixam de jogar, mesmo manifestando interesse em continuar.

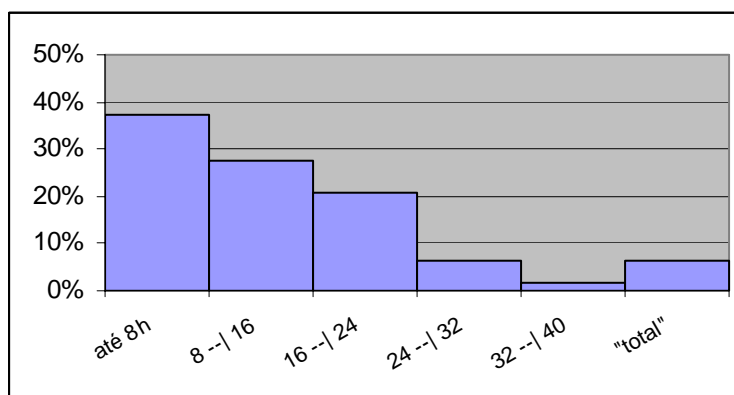
**Gráfico 2. Tempo de Jogo de RPG**



(Em anos, n = 72)

Jogam RPG em média há 5,2 anos ( $dp=3,66$ ) com poucos iniciantes, parte (27%) possui em média até 3 anos de prática e outra parte (27%) possui de 8 a 12 ou mais anos de prática de jogo

**Gráfico 3. Dedicção Semanal**

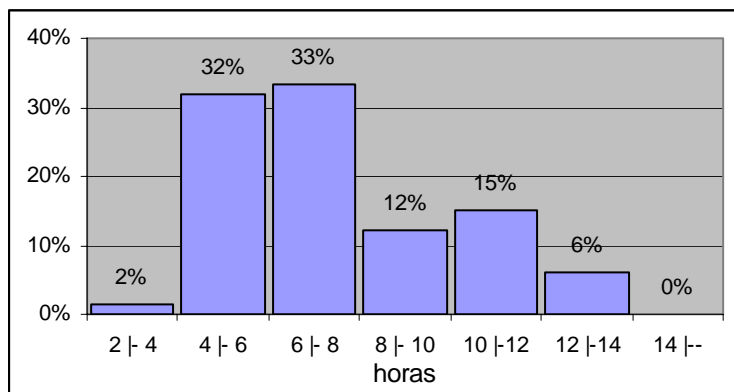


(Em horas, n = 72)

Dedicam em média 12,4h por semana ao jogo ( $dp=8,5$ ), o que inclui leituras, busca na internet, conversas, elaboração de roteiros e aventuras, tempo jogando entre outros.

Aproximadamente a metade dedica de 3 a 12 horas por semana e uma pequena parcela (11%) acima de 22h por semana.

**Gráfico 4. Duração média do jogo**



A duração média de cada sessão de jogo é de 6,14 horas ( $dp=2,6$ ), para a grande maioria (67%) dura entre 4 a 8 horas e mais de 8 horas alcançando até eventualmente 12 horas de jogo em média por sessão para uma parte significativa (31%).

**Tabela 4. Frequência de jogo**

<i>Frequência</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentual</i>
bimestral	9	12,5
mensal	10	13,9
quinzenal	9	12,5
semanal	30	41,7
2 vezes por semana	8	11,1
3 ou mais	6	8,3
Total	72	100,0

Jogam principalmente com frequência semanal (41,7%), um em cada quatro (26,4%) jogam mensalmente de uma a duas vezes, um em cada dez (11,1%) jogam duas vezes por semana e aproximadamente um em cada doze (8%) jogam três vezes ou mais por semana.

**Tabela 5. Motivos para jogar RPG**

<b>Motivos</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
relacionamento social	29	40,3
interesse, curiosidade.	18	25,0
outros	13	18,1
lazer, diversão.	10	13,9
fuga da realid. , relaxam.	2	2,8
Total	72	100,0%

Iniciaram a jogar RPG principalmente através de amigos (51%), iniciando pelo relacionamento social (40,3%) advindo do jogo, por interesse próprio ou curiosidade (25%), como meio de diversão ou lazer (14%), por outros motivos (18,1%) e apenas uma pequena parcela (2,8%) colocou como fuga da realidade ou relaxamento do stress.

**Tabela 6. O que atrai você no RPG?**

<b>Atrai</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
imaginação, fantasia	15	20,8
diversão	13	18,1
outros	13	18,1
interpretação	10	13,9
viver outra realidade ou pessoa	6	8,3
Fuga ou sair da realidade	5	6,9
raciocínio	4	5,6
relacionamento social	4	5,6
criatividade	2	2,8
Total	72	100,0%

Atrai no RPG principalmente a utilização da imaginação ou fantasia (21%) e a possibilidade de viver um personagem, outra pessoa ou outra realidade (24%), seguido da diversão e do lazer (18%), sendo que uma pequena parcela colocou-o como meio de fugir ou sair da realidade (7%).

**Tabela 7. Importância do RPG**

<b>Importância</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
Diversão ou hobby	37	53,6
muito importante ou mania	11	15,9
Desenvolvimento pessoal	8	11,6
sociabilidade	6	8,7
alívio do stress ou fuga da realidade	5	7,2
Outros	2	2,9
Total	69	100,0%

Quanto à importância atribuída ao RPG em suas vidas, aproximadamente a metade (53,6%) descreve-o como diversão ou como *hobby*, parte (16%) como muito importante ou “mania”, outra parte como elemento de desenvolvimento pessoal (11,6%), pequena parcela como meio de socialização ou sociabilidade (8,7%) ou como forma de alívio do stress ou fuga da realidade (7,2%).

A grande maioria (79%) sente que jogar RPG contribui para modificar ou desenvolver alguma característica pessoal e uma minoria (21%) coloca que não contribui em nada.

**Tabela 8. RPG contribui ou melhora com...**

<b>Contribui ou melhora</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
raciocínio	13	21,7
Timidez e comunicação	12	20,0
relacionamento social	7	11,7
Flexibilidade e interpretação	7	11,7
criatividade	7	11,7
imaginação	5	8,3
saúde mental e melhora do stress	4	6,7
conhecimento, leitura	4	6,7
Total	60	100,0%

Segundo os respondentes, as principais características pessoais nas quais o RPG contribui para modificar ou desenvolver são principalmente: o raciocínio (21 %), a desenvoltura e a comunicação (20%), seguidos pelo relacionamento social (11%), a flexibilidade e capacidade de interpretar papéis (11%), criatividade (11%) e a imaginação (8,3%). Uma parcela semelhante (6,7%) colocou que o RPG desenvolveu o conhecimento ou leitura e a saúde mental ou baixo stress.

**Tabela 9. Que RPG lhe possibilita fazer**

<b>Fazer no jogo de RPG</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
Viver magia e aventuras	14	21,9
ser diferente, ampliar consciência.	12	18,8
Realizar atos sobre-humanos, heróicos	11	17,2
e ter superpoderes		
fantasia, sair do real.	9	14,1
agressividade	8	12,5
tudo, interpretar qualquer coisa	7	10,9
diversão	3	4,7
Total	64	100,0%

Ao ser questionado o que jogar RPG lhe possibilita fazer que não lhe é possível ou possibilitado de realizar normalmente em sua vida cotidiana, as respostas foram ter aventuras ou magia na vida cotidiana (22%), ser diferente do que se é ou ampliar a consciência (19%), realizar atos heróicos e sobre-humanos ou ter superpoderes (17%), viver uma fantasia ou sair da realidade (14%), manifestar atos de guerra, violentos ou agressivos (12,5%), interpretar qualquer coisa ou tudo (11%) e divertir-se (4,7%).

**Tabela 10. Sistema de jogo mais freqüente**

<b>Sistemas de RPG</b>	<b>Freqüência</b>	<b>Percentual</b>
D&D, AD&D	26	35,6
Vampiro	22	30,1
outros	17	23,3
<i>Story-teller</i>	5	6,8
Lobisomem	3	4,1
Total	73	100,0%

Os principais sistemas de jogo utilizados são *Dungeons&Dragons* (35,6%) e Vampiro (30%), com menor participação de *story-tellers* (6,8%) e Lobisomem (4%), notando que Vampiro e Lobisomem podem ser considerados como do grupo dos *story-tellers*. Neste enfoque os *story-tellers* perfazem a maioria com 40,8 %. Note a presença grande da categoria “outros” (23,3%) indicando a grande diversidade dos sistemas, pois aproximadamente a terça parte (37,5%) dos respondentes assinalou dois ou mais sistemas de jogo de RPG, salientando-se que alguns sistemas como o GURPS são “universais”, isto é, são aplicados a vários ambientes e épocas de jogo.

Em um jogo, o participante tem a opção de construir ou escolher um personagem a partir de alguns modelos. Os principais modelos de heróis do sistema D&D são os magos, elfos, bardos, guerreiros e paladinos. No sistema Vampiro, eles se caracterizam por serem “amaldiçoados” e estarem “caídos” em um mundo negro, decadente e corrupto. As respostas das questões abertas foram categorizadas as respostas e são apresentadas abaixo.



**Tabela 11. Personagem preferido**

<b>Personagem</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
Vampiro	22	34%
Outro	10	16%
Idealista	10	16%
Impulsivo	7	11%
Mago	6	9%
Hedonista	5	8%
Sobre-humano	4	6%
Total	64	100%

O principal modelo de personagem escolhido foi relacionado ao sistema *story-teller* ou Vampiro (34%). Este personagem vive em um submundo, escuro, onde há uma luta feroz pela sobrevivência e poder. Em seguida, a categoria “outros” (16%) que é bastante heterogênea, designando o contato com a natureza, a escolha em ser mestre, além de personagens de sistemas pouco conhecidos. Em outro bloco, aparecem os personagens do sistema D&D com os seus semelhantes. A principal categoria escolhida foi “idealistas” (16%), isto é, personagens bons e que lutam por um ideal, podendo ser guerreiros ou paladinos. Logo após, escolha de personagens “Impulsivos” (11%), que são “loucos”, agressivos, “dão porrada” e se ligam aos instintos. Depois os magos (9%), que buscam conhecimento e se colocam acima dos outros, os “hedonistas” (8%) que como os bardos “gozam a vida” e, por último, os personagens “sobre-humanos” (6%), com características que o tornam acima dos humanos, principalmente os elfos.

**Tabela 12. Motivos de escolha dos personagens**

<b>Motivos</b>	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
Impulsividade	10	20%
Astúcia	10	20%
Ideal	8	16%
Psicológico	7	14%
Magia	6	12%
Outros	4	8%
Interpretação	3	6%
Combate	3	6%
Total	51	100%

Os motivos da escolha dos personagens ou de sua preferência normalmente descreveram características dos mesmos e suas habilidades valorizadas. Houve dois grupos, um com preferência pelas características de “impulsividade” (20%), isto é, personagens “pancadão”, bruto, que não pensam muito e reagem a partir de seus desejos, e outro daqueles guiados pela “astúcia”, com habilidades psicológicas voltadas à manipulação do outro (20%). Outro grupo (32%) inclui aqueles que escolheram seus personagens por características construtivas ou positivas, como a luta por um ideal (16%), características psicológicas de maturidade como a calma ou a possibilidade de extravasar as tensões através do personagem (12%) ou por eles acrescentarem magia à vida ou possuírem poderes mágicos (12%). Em seguida, aparecem as possibilidades de interpretação do personagem (6%) e por ele entrar em luta ou combate (6%). A categoria Outros (8%) foi assinalada para diversão, defesa da natureza e outras.

## **Anexo 5 – Entrevistas com praticantes de RPG**

### **Descrição dos participantes e das entrevistas**

<b>Sujeito</b>	<b>Sexo</b>	<b>Idade</b>	<b>Escolaridade</b>	<b>Área de formação</b>	<b>Estado civil</b>	<b>Profissão</b>
1	Masc	23	Superior Incomp.	Administração	Solteiro	Microempresário
2	Masc.	~24	Superior Incomp.	Humanas	Solteiro	desenhista
3	Masc.	22	Graduação	Humanas	Solteiro	Psicólogo
4	Masc.	24	Graduação	Humanas	Casado	Psicólogo
5	Femin	~24	Graduação	Humanas	Solteiro	Psicólogo
6	Masc.	26	Superior Incomp.	Administração	Solteiro	Microempresário
7	Masc.	25	Superior Incomp.	Humanas	Solteiro	Acadêmico
8	Masc.	25	Graduação	Humanas	Solteiro	Psicólogo
9	Masc.	22	Superior Incomp.	Ciências	Solteiro	Acadêmico - Física
10	Masc.	23	Superior Incomp.	Administração	Solteiro	Acadêmico
11	Masc.	24	Superior Incomp.	Administração	Solteiro	Bancário
12	Masc.	22	Superior Incomp.	Artes	Solteiro	Gráfico -impressor
13	Masc.	22	Superior Incomp.	Ciências	Solteiro	Administrador de curso
14	Masc.	23	Graduação	Publicidade	Solteiro	Publicitário

Foram selecionados quatorze participantes, sendo treze homens e uma mulher, sendo apenas esta casada e os outros solteiros. Eles possuem de 22 a 26 anos, quatro possuem superior completo e seis cursam faculdade. A principal área de estudo é Ciências Humanas (6), seguidas de Administração (4), Artes (1) e Física (1). As principais atividades dos mesmos são a Psicologia (4), estudantes (3), microempresa própria (2), trabalho na área administrativa (2), desenhista (1), publicitário (1) e gráfico (1). Todos oriundos de estratos socioeconômicos de renda média ou alta e morando com a família, exceto dois participantes. Iniciaram a jogar RPG em média há 6,7 anos, com cinco deles jogando a nove anos ou mais e apenas dois abaixo de cinco anos. Estes foram incluídos na amostra devido ao seu grau de envolvimento no jogo, apesar terem iniciado há menos tempo. As entrevistas foram semi-estruturadas, com o roteiro descrito abaixo e sendo baseado no questionário aplicado anteriormente e nos seus resultados.

**Identificação:**

1. Motivo da atração do RPG
2. Importância na sua vida
3. Contribuição para o desenvolvimento pessoal
4. O que é possível fazer no jogo que não é possível na realidade (lidar com limitações)
5. Personagem que mais gosta ou se identifica
6. Desenvolvimento do personagem
7. Contribuição para o autoconhecimento
8. Rpg geral

Em cada item eram exploradas a relação do RPG com a sua vida em geral e os principais temas que apareceram nos questionários: o relacionamento social do grupo, a importância do mesmo para o desenvolvimento pessoal através do reconhecimento de si no jogo, uma diversão, um meio de escapar das limitações do mundo e o significado do personagem ao longo do tempo de jogo e as mudanças ocorridas nele.

Cada entrevista durou de 45 a 60 minutos e foram realizadas em locais calmos como salas de aula ou nas casas dos participantes. Foram entrevistados quatorze participantes até o momento em que as representações e dados começaram a tornar-se repetitivos, caracterizando a “saturação” do *corpus*; a exceção encontra-se na entrevista de um sujeito do sexo feminino, que foi em sentido mais exploratório. As transcrições procuraram maior fidelidade possível às próprias palavras dos participantes e, devido a isso, podem possuir um caráter mais informal e RPG foi grafado em minúsculo para evitar “carregar” o texto

Nesta etapa foram levantadas as representações, vivências e significados dos jogadores para o jogo de RPG e para o seu personagem vivenciado (o herói).

A partir da transcrição das entrevistas, foi realizada inicialmente uma análise vertical de cada entrevista em particular realizando uma análise temática, levantamento das características associadas ao tema central e aos temas da entrevista e análise das enunciações (pausas, emoções apresentadas, estilo da fala). Após isto, foi realizada a análise horizontal representando uma síntese das entrevistas. Isto foi feito através da elaboração de uma tabela, com as linhas relacionando o sujeito e a coluna, os temas. Isto permitiu uma visão mais ampla e o levantamento das categorias de análise. A partir disto iniciou-se a interpretação das entrevistas.

## Transcrição das Entrevistas

### S01

Apresentação e introdução sobre o objetivo da entrevista com o respondente comentando sobre a utilização do rpg na educação, como ferramenta didática.

*E:* Você faz muitas palestras para os professores?

Vou começar agora. Os professores estavam na palestra no sábado e pediram para fazer uma palestra na escola delas. Vou montar a palestra e vou e fazer ir. Vai ser bem interessante.

*E:* Eu só queria saber dessa questão que você sente do preconceito com o jogo.

A religião mistura, ela deturpa. Ela vê o desenho de um anjo ou um demônio, para eles aquilo tudo é do demônio. Eles não sabem pesquisar e ir atrás sobre o que é o jogo. A associação da imagem, eles associam à imagem que é grotesca horrível e feia com o mal. Mas justamente e este fato eu acho meio irônico porque no caso do que eles falam... O que você acha que o mal vem de algo grotesco, eu acho que pode vir do belo. Eles pensam que o *live* é um ritual satânico. Eles falam do vampiro. Porque vampiro é o melhor sistema para isso. Veja bem, se você for fazer um *live* medieval ou coisa assim é difícil você arranjar um traje com aquelas armaduras ou fazer uma espada mesmo de plástico, de metal não pode porque são proibidos. É proibido tocar, beber e correr, armas de corte, cigarro, bebida, sem armas de brinquedo.

*E:* O que é?

*Live* é onde de todo mundo segue as regras. Porque o vampiro, porque é uma coisa bem simples. Um jeans, uma roupa preta, todo mundo tem isso em casa, agora ninguém tem em casa uma armadura. Um elmo, sabe. Então é mais difícil de fazer. O *live* é como se fosse um teatro, tem que aparecer com a roupa ou coisa assim, ajuda na caracterização do personagem. Envolve muito mais no processo. É como uma novela, deixa eu te vestir ali para interpretar um personagem novo. Então é uma novela, um teatro, é muito bom isso.

*E:* Como você prefere jogar?

No *live* e assim (tabuleiro), não tem um específico. Os dois são bons.

*E:* E o grupo de amigos que você sentiu, como são?

Não temos drogas no grupo, poucos fumam ou evitam de fumar, tratam tudo com respeito, conhece muita gente, faz muita amizade, as pessoas são bacanas, teu núcleo de amizades melhora, ninguém bebe, é um núcleo legal. A gente se diverte e não fica na rua. A maioria dos rpgs é jogada em lugares fechados. Clubes, então é uma segurança que você tem. Hoje em dia, não é só aqui, tudo que é lugar tem bandido. Assim a gente está em casa, tranquilo com os amigos jogando, não está em bar bebendo, danceterias que é perigoso.

*E:* Não usam bebida, no máximo uma Coca-Cola.

A gente usa muito pedir uma Coca-Cola, tanta e uma pizza que é para não sujar a casa da pessoa onde está jogando, fazer aquela bagunça que está cozinhando ele basicamente é isso. Pouca gente fuma ou evita fumar, na maioria das vezes são educados para não ver outro fumando, porque não gosta. No rpg pouca gente fuma pouco. Tenho notado que quem começa a jogar rpg tem tendência a parar de fumar.

*E:* As pessoas começam a desenvolver outra língua porque o hábito de estudo é maior? Leitura não de rpg, mas outras leituras, história principalmente para aventuras. História do Brasil? Eu não lembro, tenho que ler livros, ir atrás pesquisando ver as datas, para o jogo.

*E:* Quando começou a jogar rpg, começou a ler mais?

Eu lia gibis, depois que comecei a jogar, li livros de história, o romance, você tem que ler se quiser mestrar rpg. O mestre assim tem que correr atrás, o jogador se quiser ser um mestre também tem que ir atrás. Vão ler, mas não só rpg, tem outras coisas também, tem o colégio. A imaginação vai melhorar na redação em português, eu melhorei 100% na redação. Jogar rpg, nossa, deu um pulo assim.

*E:* Tem que pensar muito no jogo.

Rpg não é videogame, não é linha reta, você começa, e monta o começo e basicamente o fim. Você deixa o decorrer pelo personagem, ele faz o que quiser. Ele vive como qualquer outro, este é o ponto.

*E:* O que o rpg te possibilita fazer que não é possível na vida real?

Por exemplo, eu não posso sair voando por aí. No rpg você pode voar, pode fazer outras coisas, ser super forte que pode erguer um carro, rpg é isso, o que você não pode fazer na vida real, você faz no rpg. Por exemplo, vampiro é uma mitologia, não existe. Então você está no Vampiro, você tem curiosidade, monta um personagem bem diferente de você, você faz com ele o que não pode fazer na vida real. Descarrega toda a tua raiva, descarrega no rpg, serve para aliviar, para não descarregar nos outros, nos pais.

*E:* Que tipo de jogo você normalmente joga?

Olha, eu jogo medieval. Porque eu gosto da época medieval, eu acho legais as histórias antigas, medievais, legal; diferente do que nós estamos vivendo ou então eu penso assim: Vampiro não é por causa do terror, mas por causa da politicagem, intriga, me interessa isso, ele é o único sistema que traz isso. Não é terror, mas intriga, uma politicagem, não é matança, mas mais psicológico. O nome das pessoas é terror: “Vampiro. Oh, coisa que não presta”, mas conheça para depois falar.

*E:* Qual o ou personagem que você normalmente joga?

Eu jogo com magos. Porque por exemplo, eu não saio jogando bola de fogo por aí, porque isso não existe. Ali você brinca do que você não é. Você brinca daquilo que não acontece. Você vê na televisão um desenho do X-MEN, você não tem garras na mão, mas no rpg você pode ser Wolverine, professor Xavier, Jean Grey. A intriga tem em novela e em livro e ninguém mostra isso, mas no rpg todo mundo mostra. São... Tem cartinhas com uns desenhos em que eles acham o demônio (os crentes). Você vê em desenhos o dinossauro é o demônio para eles. Então eu acho que eles deviam (a mídia) mostrar o outro lado e as pessoas em casa deveriam ter as suas próprias idéias. Não ele falar que é coisa do demônio, que ele não sabe, como ele pode saber se ele não a conhece. Eu ia passar um e-mail lá de casa, mas estava fora e não passei. É uma pouca vergonha isso. Não é uma questão de vender ou deixar de vender, uma questão de dinheiro isso, para empresa não é vender 1000 por 2000, para nós não interessa isso, a questão é não deixa a mente é ruim. Cadê a Globo, o SBT, a Bandeirantes antes vinham aqui. Ninguém aparece, são convidados, mas não vêm. Porque a mídia toda não vem. Porque a mídia toda diz que o rpg matou aquelas gurias (caso dos jornais), porque dizem que o rpg é um vício, mas o

cigarro mata, bebida mata, tudo o que é demais é um vício. Ninguém fala nada. Ficar em casa sem fazer nada também é um vício, você tem que ser coerente, saber dividir a sua vida.

*E:* Você falou para mim uma coisa que você jogava rpg de segunda a...

Eu jogava, acho que estava na 5ª série tinha o clube *Hobbit* eu jogava ... porque eu era novo e não tinha as obrigações de hoje eu tinha que idade, estou com 23, tinha, isto faz oito anos atrás, eu tinha, estava na 2ª série terceiro ano, mas eu ia jogava, namorava, eu ia todo domingo e saía com ela, mas eu achava divertido. Jogava das duas até as oito, que é um horário bom de se jogar. Corria para casa, fazia a minha lição, gostava e ia para o colégio e voltava. Era uma coisa bacana, eu joguei bastante, não vou dizer que não é que nem videogame que a gente se descontrola e fica jogando 24h. Jogando o tempo passa. Não tem muita violência coisa assim.

*E:* Você lembra como você começou a jogar bastante?

Porque eu gostava, e fazer o que? Eu ia para casa e em vez de ficar da rua e fazer o que na rua? Ficar com o pessoal conversando, bolinha de gude, brincadeira de criança, aquilo ali para mim cansou porque estar na rua ficou perigoso. Eu morava no conjunto Mercúrio na Vila Centenário, um dos lugares perigosos do prédio. Nunca se sabe. Antigamente tinha a cabeça de criança, mesmo hoje você vê meninas de 14, 15 anos vestidas e arrumadas e sabe, não era assim antigamente, ficava na rua brincando como crianças. Como eu falei, no lugar de ficar na rua ficava onde, em um clube que era fechado com segurança com um monte de gente brincando, falando e jogando rpg.

*E:* É uma coisa mais positiva?

Com certeza, tinha que estudar inglês, tinha história para aprender, livro para ler, era muito melhor que ficar no meio da rua jogando bolinhas de gude. Rpg para mim era uma coisa boa.

*E:* Depois como você parou de rpg?

Eu tinha as minhas obrigações, não é. Tinha que fazer inglês e comecei a fazer cursos, natação, me preparar para a faculdade. Tinha que parar então, fazer inglês para ler rpg, espanhol também ajuda, mas assim fui me ocupando com coisas. Por isso eu parei de jogar. Eu jogo uma vez por semana, na verdade uma noite, saio do trabalho, do estudo, eu assisto às aulas da noite, se ocupa de manhã e arranja um horário. Você vê como é melhor, a questão são as obrigações que seu de dia. [comentários sobre o encontro de rpg]. Encontro na AABB [clube] que foi o melhor que aconteceu, tinha desenho, palestra no auditório, etc... Não sei o que aconteceu, não sei se foi a divulgação, não sei o que é, mas Globo foi, lotou o local, tinha uma sala para cada coisa, anime, *cards*, rpg, etc. O tinha assim um monte de salas, não tinha sala só para rpg os, entupiu o local, encheu mesmo.

*E:* Aqui o encontro é de rpg mesmo.

É isso mesmo. Aqui sexta à tarde teve um encontro com professores para como usar o rpg. Eles gostaram, teve uma mãe que adorou rpg, está começando.

*E:* Existia uma febre alguns anos atrás que todo mundo jogava rpg.

Eu acho que não era uma *febre*. Existe um problema eu, por exemplo, a gente brigava por causa de lugar não tinha espaço pra jogar rpg, hoje já não tem isso porquê? Existe muita panelinha, os grupos que estão há mais tempo ficam jogando, ficam fechados, não vêm

divulgar rpg mais. Então aqui tem mais gente nova, o pessoal joga mais em casa. A Gibiteca ficou um local para ler gibi e de encontro de amigos. Tinha uma época que a gente tinha que estar brigando, cheguei a jogar no chão, ficar em roda e hoje sobra espaço porque as pessoas desapareceram.

*E:* Hoje as pessoas formaram grupos e estão mais em casa.

Encontrava, hoje tem gente que eu encontro uma vez por ano, a questão é do espaço. Não é muito bom. A gente agradece [a Fundação Cultural de Curitiba] por ter cedido, mas é um lugar aberto, então vai ter que melhorar o espaço, arranjar um lugar fechado... (fala do encontro).

*E:* Ok, obrigado.

## **S02**

*E:* Você é artista plástico?

Sim.

*E:* O rpg te atraiu como?

O grafismo me atraiu, eu comecei a jogar rpg justamente por causa das figuras que eu via e principalmente por causa daqueles livros que retratam a época medieval, né. Aquelas coisas da fantasia, por exemplo, dragões, eles não existem, mas como eu via aquelas criaturas aladas no céu no desenho eu achava muito interessante.

*E:* Daí você... O que te atraiu nas figuras?

As cores e o contexto que eles usavam para criar aquelas figuras. Tinha que ter uma imaginação muito grande para ter uma noção daquilo e eu, como gostava de desenho assim desde a minha infância, achava interessante. É uma coisa que eu quero deixar enfatizado: o rpg joga com a imaginação, mas tem um lado que representa muito bem a imaginação através dos desenhos.

*E:* Então a representação da imaginação através dos desenhos. E como você vê o envolvimento com essas figuras da imaginação?

Eu sei limitar as coisas, é imaginação. Eu tento trabalhar o lado positivo. Se você ficar imaginando que existem certas coisas e criaturas você fica meio louco, mas eu acho que quando eu vejo o que no caso eu estou imaginado e representando, eu sei jogar melhor.

*E:* Essa representação da imaginação faz você jogar melhor, entrar nela?

É, tem gente que gosta de jogar. Eu quando vou jogar exijo que o mestre me mostre o que está acontecendo, porque eu não consigo usar minha imaginação sem algo concreto.

*E:* Você me falou que gosta mais do Gandolfo como personagem [mago de Senhor dos Anéis]...

Ele é o exemplo clássico de um mago que tem no filme “Senhor dos Anéis”. Eu quando vou representar um personagem procuro sempre aqueles que tenham magia porque um mago, pelo menos aqueles antigos, transmitem aquela coisa de conhecimento. É claro que tem os magos do bem e do mal, o mago é um sábio, ele passou por experiências maiores.

*E:* Você diz aqui [no questionário] que o rpg contribui com a disciplina, você pode falar um pouco mais disto, por que a imaginação libera a pessoa.



Sim

*E:* E a disciplina...

No caso para mim me auxiliou na disciplina porque antes de jogar rpg eu estudava e tal, mas em mim faltava algo, não tinha uma organização para atingir os objetivos necessários. Então quando eu comecei a jogar rpg e mestrar, eu vi que precisava ler mais, estudar mais, então para alcançar isto eu precisava me organizar – organização.

*E:* Me diz uma coisa, para o mago avançar na evolução dele, ele precisa seguir normas disciplinas, como é isto?

A questão do mago é a seguinte, para você avançar, o mago, pelo menos no meu entendimento, tem que se preocupar com o conhecimento, então o mago, quando eu vou representar, eu não me importo se os monstros vão me matar ou não. Eu quero o conhecimento, se eu vou enfrentar um desafio que é perigoso e passar ele, eu vou estar adquirindo conhecimento e o mago, no caso, ele tem buscar isso. Às vezes, nas minhas representações eu deixo de seguir o grupo dos aventureiros para buscar o conhecimento. O mago deve ir buscando o conhecimento.

*E:* Você sente ainda muito que as pessoas possuem um preconceito?

Sim, eu acredito principalmente pelo fato de não conhecer. É mais fácil a pessoa ignorar do que conhecer e ter uma opinião a respeito. Eu vou ainda enfatizar o lado religioso: a religião só mostra o lado que lhe convém, o que faz mal para as pessoas, e eu acho que não é por aí. Tem coisas ruins. Tudo na história da humanidade tem o lado bom e o ruim. Se quiserem falar mal, tudo bem, mas conheçam para poder criticar. Não pode falar que é coisa do demônio e esse tipo de coisa sem saber. Você acha que as pessoas que fizeram aquelas reportagens sensacionalistas estiveram a fim de saber ou jogar rpg? Não. Eles pegam a matéria e mostram o que eles querem.

*E:* Seus amigos sabem que você joga rpg? Depois que ele vêem estas matérias, o pessoal não vem conversar?

É, normalmente eles começam a perguntar o que é que a gente faz e eu tenho que mostrar o lado bom do rpg porque eu já notei modificações relacionadas ao rpg. Tinha amigos que bebiam demais e hoje não bebem mais, usavam drogas e hoje não usam porque eles encontraram algo que substitui aquela lacuna que tinham. É impressionante, acho interessante que o rpg pode trabalhar alguns lados da gente que a gente ainda não tem noção. Por isso eu sempre tento divulgar o rpg, falando jogando, palestrando...

*E:* Você falar algo sobre o rpg, por exemplo, você teve amigos que deixaram de beber, largaram de drogas e outros vícios pelo rpg.

Basicamente acho que é, quando você tem algo a fazer você esquece outras coisas, no caso dos meus amigos notei que eles buscavam rpg mais do que eu e como ele disse aqui, claro, tem uma fase que joga direto. Quando compramos os primeiros jogos, jogamos um mês seguido a tarde e a noite inteira até as três da manhã. Por que é uma coisa interessante, você conhece aquilo e se empolga, liberta a sua imaginação como se estivesse presa e a partir daquele momento é como se você visse uma coisa que não via antes e jogando eu notei a mudança nos meus amigos de comportamento e de qualidade de vida. A mãe de um dos amigos meus prefere ele ali jogando do que estar na rua bebendo e fumando.

*E:* O que você sentiu que mudou nos teus amigos, você falou qualidade de vida e outros vícios, pode ser mais específico?

É, tem um amigo meu que usava drogas frequentemente, ele parou de usar drogas porque a gente insistia e também ele gostava de jogar. Se eu fosse mais específico do que isso, posso não estar transmitindo o que eu quero, só sei que ele não usa mais drogas.

*E:* O jeito dele reagir mudou?

Tudo é como se fosse uma brincadeira. Ele [o rpg] leva é uma possibilidade do lado bom, também pode ser outra coisa. Só sei que ele joga com frequência conosco, não tem tempo ruim para ele. Ele acha que pode superar todos os obstáculos de uma maneira plausível.

*E:* E o relacionamento dele e nas suas características pessoais, você sente mudança?

A gente era amigo desde a infância e noto quando a gente fez o grupo de rpg, as pessoas mudaram para buscar outras coisas, tanto no caso dele como em um aprimoramento. Não sei como isto afetou ele, só sei lhe dizer isto que estou lhe dizendo, foi mudado.

*E:* O período que vocês jogaram bastante liberou a imaginação?

É, eu notei isso, a gente joga praticamente com o mesmo grupo há três anos buscando integrantes novos e as pessoas desenvolvem outras capacidades intelectuais, por exemplo, a redação, a redação - desenvolve muito isto com sentido da imaginação. Eu notei isso, as pessoas libertaram a imaginação.

*E:* Ok, obrigado.

### **S03**

Inicia-se a conversa sobre as características que modificam.

*E:* Primeira coisa que você falou, você se solta para falar [jogando rpg].

Eu sou um tanto mais fechado e o rpg enfatiza mais o lado da interpretação mesmo: é o que você está jogando e quando você está mestrando você não interpreta um personagem, você tá lá, você vai interpretar o cara da taverna, uma velha. Você vai ter que interpretar vários personagens e daí é interessante que eu consigo me soltar bem para fazer este tipo de papel. Consigo fazer palhaçada, a coisa lá é mais tranqüila, acho que o grupo favorece, é um ambiente mais fechado o grupo se conhece há bastante tempo. A gente estuda junto, na verdade, eu conheço eles desde a 4º ou 5º série.

*E:* Vocês se conhecem há bastante tempo?

Sim, desde que a gente estudava no Decisivo, a gente estudava lá e foi lá que eu conheci rpg. Tinha um amigo nosso que tava montando um grupo e daí eu joguei uma vez só, mas meu irmão era muito ciumento daí eu joguei uma vez só e nunca mais joguei. Daí na sexta série, meu irmão tinha reprovado e fez outros amigos e eu comecei a jogar com eles. Daí a gente jogava de segunda a segunda, não tinha o que fazer aquela época, a gente jogava muito. Jogava no intervalo, jogava fora e se encontrava aos sábados à tarde e jogava até uma da manhã.

*E:* Quanto tempo faz então que você jogava?

Foi em 91.

*E:* Doze anos de rpg e sempre foi assim, entrar facilmente no personagem, como foi?

A gente sempre adotou um esquema que eu acho que facilita mais, por exemplo, a gente vai montar um grupo aqui, eu (mestre) passo mais ou menos o ambiente, qual é a campanha que eu estou fazendo e daí você desenvolve um personagem com a classe que você quer – se quer ser guerreiro, mago etc; a raça que vai ser – se vai ser um anão, humano, elfo, etc. E vai fazer um histórico para ele. Vai escrever de onde ele veio, o que ele estudou, daí você vai me mostrar tudo isso e vou adequar um pouco a campanha para o estilo dos personagens. Então facilita um pouco, o que era mais difícil no começo era isso, chega a mudar a voz, fazer um jeito, cada personagem tem uma atitude, na pontuação a gente distribui muito isso. Então não é simplesmente tá lá jogar o dado, dei os pontos e colocar, não, vamos interpretar estes pontos. Como é que foi o lance, foi assim tá, então a gente faz pressão: ó, o cara tá vindo, vai bater, o que você vai fazer? tomar uma atitude na hora, então é legal, conforme o pessoal vai se soltando é mais gostoso de jogar. Você esquece tudo o restante, a gente deixa tudo e tem o costume de pouco antes de começar o jogo falar, olha vai começar a partida, agora você não é mais o Carlos, você é o personagem tal. Um dos meus personagens favoritos chamava-se Buchada. Era bem interessante, ele não tinha nenhum contato com a civilização, tinha contato mais com a natureza, estranha, era engraçado. Olha a partir de agora você não é mais o W. você é o Buchada, então daí você procura esquecer, se deixar e procurar, entrar mais no personagem. Tanto que dava um arranca-rabo que acabava levando para o lado pessoal mesmo, o pessoal incorporava o personagem, era bem legal.

*E:* O lado pessoal, como é que era?

Foi muito legal, tenho um amigo que é bastante perfeccionista, o importante não é competir, é ganhar, aí estava mestrando uma aventura Sá para distrair o pessoal, uma aventura curta, normalmente uma aventura pode durar um ano, dois anos, jogando todo sábado assim, uma aventura assim bem curtinha, dois ou três sábados. Só para o pessoal jogar e tinha um assim que era muito mais inexperiente que este meu amigo e foi dar uma magia mesmo e chama-se charme, então teria que ser amigo de quem soltou essa magia, nossa para ele interpretar eu bati de frente com ele além da tiração de sarro e tudo o mais ele ficou 2 dias sem olhar para o R. era mais inexperiente, então acontece estas coisas, levar para o lado pessoal e brigar por causa do personagem... acontece e como a gente já tem todo este tempo junto a gente já sabe mais ou menos o que vai acontecer, acostuma. A gente às vezes pega um pessoal mais novo que acaba entrando nessa e aí a gente tem que aturar, o pessoal que está começando agora tem que aturar a cara virada, que o mestre está sacaneando o personagem, então ser mestre além de uma tarefa árdua ser personagem também é difícil porque se envolve muito.. a gente valoriza este envolvimento com o personagem.

*E:* O envolvimento da pessoa com o personagem?

Isto, quanto mais ela se liga com o personagem, melhor ela desenvolve no jogo. Muito melhor ela se envolver do que fazer grandes feitos, o jogo rende muito mais, ele flui melhor.

*E:* Você sente muita diferença de quem está começando a jogar rpg de quem tem mais tempo?

Sente, porque o pessoal fica meio tímido e tal, com o tempo vai se soltando. Os personagens, quando as pessoas estão começando a jogar rpg, normalmente eles têm uma coisa muito mais, visa uma ação muito maior. Por exemplo, eu quero ser um guerreiro

que vem de uma família nobre que enjoou da nobreza e está saindo para buscar novas aventuras, daí ele pretende encontrar uma cidade em perigo e salvar a cidade e tudo o mais. Na hora que ele fica mais experiente, ele até busca de certa forma fazer um personagem que faça diferença mesmo, uma coisa mais pessoal, por exemplo, se é um mago, ele aumentar a magia ou desenvolver a própria escola da magia e tudo o mais. Então a diferença já começa na forma como eles montam o personagem e na forma de conduzir ele. E o jogador mais experiente se adequa mais ao personagem, ele percebe a dinâmica do grupo e consegue se adequar mais. Esta é a grande diferença, o pessoal mais novo fica assim, às vezes se desliga, quando um está interpretando ele está conversando na mesa, brincando e quando chega a vez dele e tem algo importante ele não sabe o que fazer, tem que ficar mais atento e tal, procura interagir entre os diálogos, não precisa falar vai é a tua vez, então vai interagindo, vai junto. Então não é, essa a principal.

*E: Você é principalmente mestre ou jogador atualmente?*

Atualmente eu estou muito mais mestrando que jogando. Depende muito do grupo, deste mais antigo, todos tem condições de mestrar e a gente escolhe na hora., então quem quer mestrar: o Denis [pseudônimo] mestra. Ele pega o material dele e vai. O negócio é assim, quem está desenvolvendo um material, quem está com material pronto mais cedo [mundo para a aventura], então vamos, vamos.

*E: Você falou de aventuras curtas que duram de 2 a 3 dias e aventuras que duram anos...*

Acho que são duas maneiras de conviver com isso. Ou você faz uma aventura bem curta, por exemplo, não coloca coisas tão distantes, uma aventura realmente curta que você tem que resolver uma situação em 2 ou 3 dias de jogo, mesmo que isto represente 2 semanas dentro da aventura dos personagens...2 ou 3 dias de 4 a 6 horas.

*E:A média de jogo é de 4 a 6 horas?*

É mais ou menos e dentro deste tempo fazer algo sem grandes pretensões, de dimensões homéricas mesmo. Então se é um grupo (coeso), então vamos jogar? Então vamos fazer uma coisa, um grande feito, uma grande coisa divertida, a gente inventa alguma coisa que tem relações com o lado divino, às vezes os deuses pedem alguma coisa ou acontece.

*E: A média de jogo é de 6 horas mais ou menos...*

Média de jogo é de 4 a 6 horas. E dentro desse tempo, coisas que você consegue resolver isto, então nada de grandes pretensões, nada de muito heróico. de dimensões homéricas. Se um grupo fecha, vamos jogar, vamos, então beleza. Uma grande coisa a ser vencida, a gente inventa alguma coisa, por exemplo, alguns itens têm relação com o lado divino, às vezes os deuses descem e pedem alguma coisa ou acontece algo de muito importante, e até para conseguir isto você vai colocando sub-aventuras no meio, para conseguir isto tem que fazer tal coisa dentro de um objetivo maior e isto rende até ...

*E: Vai indo...*

O desafio è fazer o jogo ir indo sem fazer o pessoal cansar, porque às vezes você coloca um desafio impossível e não adianta você colocar algo que vai fazer um bem para a humanidade, então você tem que colocar uma riqueza no meio, algo que traga lucro material para ele senão ele não vai se interessar.

*E: Atualmente como você esta?*

Atualmente eu estou desenvolvendo uma campanha para que seja longa. Estou desenvolvendo dois materiais, um medieval para que seja uma campanha longa,

desenvolvendo os mapas e tudo e outra em tempo presente, esta é mais lenta porque o pessoal joga rpg para ser herói etc. Estou desenvolvendo um sistema para o pessoal jogar e ser obviamente o contrário, não para ser uma coisa boa, mas ser uma coisa ruim, mais ou menos pegando o exemplo “Ocean Delevel”, onde os caras têm todo um trabalho para roubar um cassino, então é interessante uma dinâmica para diferenciar do que acontece tradicionalmente.

*E:* Te envolve muito desenvolver novas aventuras?

Envolve, principalmente outro tempo, porque se for um tempo mágico tem que dar uma lida em material fantástico, alguns livros, mitos algo assim, assistir vários filmes para você ter boas referências de ambiente, às vezes algum tipo de arma ou armadura ou alguma coisa. Se for em tempo atual, você tem que se informar em relação a emprego, a pessoas importantes, como coisa tal tipo de coisa etc.

*E:* Quantas horas você gasta por semana desenvolvendo estas aventuras novas?

O tempo, quase basicamente o tempo inteiro que você está à toa, porque às vezes você esta assistindo televisão, ops! Isto aí é interessante, às vezes você tem uma exposição como por ex. a das máquinas de tortura: ops! Tem que olhar porque é importante e tal ter este tipo de material. Agora eu não tenho mais TV a cabo, mas quando eu tinha então era sagrado assistir o *Animal Planet*, tipo assistir em alguns horários que passava por causa das pradarias, por causa das savanas e do ambiente e dos tipos de animais que você poderia colocar, tipo os animais mitológicos e o que eu assistia bastante era sobre os castelos que passava sábado às sete, era legal mostrava os subterrâneos entrava imagens como era antigamente e tal, então dava um material para mestrar e a internet coloca umas fotos. O pessoal coloca umas fotos, mas o mais é desenho, é legal ter uma referência do real para a pessoa se soltar, se o mundo é muito fantástico isto acaba inibindo as pessoas, às vezes a pessoa já ouvir falar de um dragão e pensa que voa, pode cuspir fogo e tal. Agora quem não ouviu já pensa diferente, é mais difícil de imaginar. Agora se você fala de um ambiente tipo *Camelot* (Rei Arthur) então assim: tentem imaginar uma entrada de castelo tipo *Camelot*, o pessoal ahaa, é mais fácil imaginar porque tem em filme, tem em livro, do que algo que não tem por aí. Principalmente o pessoal que está começando, o pessoal mais velho já é mais fácil e de vez em quando é legal, porque você fala algo e o pessoal fala: pô, tava imaginando assim e assim sabe. Aí, conforme você vai falando o pessoal já vai entrando e você vê algo um pouco diferente. Então é legal esta troca, muito legal.

*E:* Porque você começou a jogar rpg, qual foi o motivo que te levou a jogar?

Eu queria jogar desde a quinta série, achei muito legal da série com o Denis Boom. A primeira vez eu fui com o meu irmão e ele me perguntou: olhe o que você quer ser e me falou todas as raças [do D&D: orcs, humanos, elfos, anão,...] E eu falei: quero ser um anão. Legal, no rpg posso fazer o que eu quiser, então vou dar porrada em todo mundo para ver se eu posso, e eu pude, então lancei uma carta e entrei chutando a porta, então perguntaram: e daí, o que você vai fazer? você tem que se imaginar invadindo a casa. Então pensei que tenho que matar todo mundo e fiz, aí você vai ter que sair, pô e agora, saí correndo, chamaram a polícia, veio dois guardas, e tive que correr e me esconder. Daí eu pensei, pô isso é legal porque. O mais legal quando você joga é a ação, porque primeiro quando você joga, você não consegue ficar pensado em tudo e depois você consegue ir imaginando na hora. Depois que eu já joguei eu fico imaginando aquela cena,

sempre tem umas cenas engraçadas no meio. Quando tem uma cena que é ridícula, você mostra isso para dar risada, quebrar um pouco, porque quando você joga às vezes é meio cansativo, então tem que ter algo menos sério. Pô, então essa empolgação eu gostei. Eu falei isto é muito legal, eu gostei e eu aprendi inglês por causa do rpg. Os livros de rpg eram em inglês, por exemplo, eu pegava uma página de rpg e um dicionário e foi indo, leio inglês, nunca fiz uma aula de inglês na vida fora na escola e aprendi muito inglês no rpg. Meu pai e minha mãe adoraram a idéia, pô estudo, deixa ele jogar e me incentivaram muito, mais foda era tempo. Eu mestrava para três grupos de rpg, um de iniciantes, um mais alternativo e outro de pessoal experiente e maduro. Era bem legal, era tudo lá em casa, tinha uma mesa de churrasco grande e o pessoal sentava nos bancos 8 a 10 pessoas, era divertido, jogava direto era divertido e uma delícia.

*E: Qual a frequência que você está jogando atualmente?*

Atualmente estou jogando praticamente zero, porque estou desenvolvendo este material e o pessoal não tem mais tempo, um está fazendo 2 faculdades, outro está estudando e trabalhando. D. está montando uma produtora, então eu vou chamar o pessoal e fazer uma coisa nem que seja uma aventura pequena até o final do ano e ano que vem, quando todo mundo terminar a faculdade começar a jogar com idéias maiores para ter como se organizar e deixar aquele dia organizado para jogar rpg.

*E: Quando você terminou o namoro deu mais tempo para jogar rpg?*

Porque namoro é aquele tipo de coisa, tem que estar ligando tem sempre uma coisinha, se encontrar no fim de semana, então dá pra jogar de 15 em 15 dias. Isso estava me consumindo muito, tipo tinha as idéias na cabeça e não produzia, agora é que eu estou sentando mais e produzindo bem mais do que eu estava produzindo antes e estão vindo muitas idéias novas, conforme vou escrevendo outras.

*E: Como você descreve a importância do rpg na sua vida?*

Nossa, muito grande, porque independente de você estar jogando, você nunca abandona aquilo. É que nem andar de bicicleta, você pode não estar andando, mas você gosta daquilo e pensa quando você está assistindo tv, futebol, acho que é a mesma coisa. Rpg não é difícil de você estar praticando, mesmo que você esteja sozinho, porque às vezes, por exemplo, nada impede que em um jogo de basquete no computador, você se crie como jogador, se colocar e imaginar jogando. Na minha cabeça pelo menos funciona assim. Joguei bem, vou dar entrevista, joguei mal, vou para o banco e como técnico eu faria isso... o mecanismo permanece e o meu primo adora rpg e gente fica conversando e de vez em quando a gente fala: vamos fazer uma duplinha? Vamos. E faz uma aventura super rápida sem dados e sem nada, indo pela atitude mesmo.

*E: Sente falta de jogar rpg atualmente?*

Sinto. A maneira mais legal é do jeito que as coisas se firmam, as amizades. Por exemplo, você monta um grupo novo e ele se firma, a tendência é fazer amizades. Até tinha um amigo que montou um grupo que durou alguns meses, mas pô era super relaxado, o cara ia motivando o pessoal e agora a gente está meio afastado por causa da namorada dele e o restante do grupo a gente acabou ficando mais próximo e tendo contato com ele. Isto é uma coisa que eu acho, eu acho muito legal exceto em casos específicos não vejo no que o rpg possa fazer mal para uma pessoa. Então eu vejo a dedicação que você tem que ter com o rpg, a mesma que você tem que ter com a psicologia, por exemplo, (faculdade). Se você mantiver ali dentro, praticando, se atualizando, você acaba se desligando disso e

quando você vê acaba deixando de correr atrás, daí você pensa: pô, perdi muita coisa. Eu comecei muito cedo, então desenvolvi uma relação com isso muito grande, então particularmente eu não me vejo desligando do rpg.

*E:* O que você vê no rpg auxiliando o desenvolvimento de uma característica sua ou de sua personalidade?

Eu acho que ele desenvolveu muito foi [...] abriu uma porta muito ampla, desenvolveu muita coisa, por exemplo, eu sempre tive um gosto e deixava de lado, o rpg ajudou a desenvolver um lado da percepção do que eu gostava, das coisas que eu realmente gostava em relação a tipo de coisa, se eu gostava de uma coisa mais pesada, ou mais rebelde eu me percebi mais. Em alguns momentos eu estava mais assim para tal coisa e colocar tudo isso na vida mesmo porque eu sempre fui ligado a esporte, futebol, basquete e tudo. E mesmo dentro dos esportes eu não conseguia sentir isto do rpg, você se desenvolver, você estar vendo simplesmente por fazer como estudar para uma prova amanhã, de você estar fazendo alguma porque tudo mundo está fazendo, fazendo uma coisa porque você gosta daquilo. Tipo até em matéria de estudo, por exemplo você gosta de física quântica e vai ter uma prova amanhã e vai cair um capítulo de física quântica, pô e você fala eu gosto disso. Tanto que na época, o pessoal achava a gente meio estranho, todo mundo meio louco. Enquanto tá todo mundo falando de sábado que saiu, carro, futebol, a gente...

*E:* Então você descobriu uma coisa que você gostava mesmo de fazer.

É bem isso, fazer as coisas que você gosta, porque está a fim de fazer. Então esta é uma das coisas principais que acho que o rpg pode passar para alguém é fazer as coisa que tá a fim de fazer, o que gosta. Porque se for jogar rpg porque alguém joga não dá, porque rpg dá muito trabalho você tem que fazer muita coisa, então acaba não compensando fazer por fazer e vem junto com isso muita coisa. Pô dá para fazer isso, é legal, isso não é e desenvolve um lado, no mínimo desenvolve seu lado intelectual porque você tem que ler muito, fora outras coisas que desenvolve. Agüentar às vezes pagar micão porque você jogou muito mal com certeza, se for um grupo que você tem bastante intimidade isto acontece, então tem que saber lidar com bastante coisa. Eu acho que tem um lado de psicodrama, um jogo de rpg é como uma sessão de psicodrama.

*E:* Você percebeu alguma característica de personalidade que mudou em você depois começou a jogar, mudou especificamente pelo rpg?

Percebi que eu passei a ficar bem menos agressivo, eu era muito assim agressivo na escola. Mexeu comigo e ia passando, não tinha conversa, depois que eu comecei a jogar rpg, às vezes ficava nervoso na mesa porque o personagem estava sofrendo algo e no rpg do jeito que você quiser descontar você desconta e isto acabava aliviando muito. E do jeito que você se permitia que você estava com raiva de alguém, por exemplo, no trânsito, você olhar para o cara e ficar imaginando. Putz! Se eu pego este cara eu vou ficar fazendo isto e isto... de repente você ter a oportunidade de estar de frente com o cara e fazer isto, isto eu trago comigo e sempre funcionou bem.

*E:* Qual o seu primeiro personagem, um anão que você bateu na porta...

Imagine uma criança de 10 12 anos de repente alguém chega e oferece a oportunidade, você pode e ninguém vai te reprimir aqui fora por isso. Ah legal, se o cara olhou torto e eu não gostei, legal vou meter um machado nele, às vezes não acontece nada e às vezes acontece, você vai aprendendo. Você aprende que às vezes você pode usar isto para uma

coisa muito útil, então você aprende várias facetas da mesma coisa, tudo ao mesmo tempo. Às vezes tem um atitude que é muito boa mas está prejudicando muita gente e você nem percebeu. Você olha e fala porra é legal isso. Você aprende muito no rpg, basicamente você vai ter que aprender a se relacionar com as pessoas, isto sem chance. Sem chance de ser diferente, por mais que você faça um personagem, em vários momentos é você ali com as pessoas e o grupo tem que tomar uma decisão, o pessoal fica confabulando e você tem que emitir uma opinião e às vezes você tem que arcar com a liderança, e às vezes você se pergunta e agora? o que eu faço? O frio na barriga é comum no rpg, desde que você desenvolva e interaja com o personagem senão o personagem perdeu beleza, acabou.

*E:* Por falar em personagem. Qual você mais gosta de jogar?

Pelo próprio grupo, eu sempre me dei melhor em jogar com guerreiros. O personagem que eu melhor me identifiquei foi até bem interessante. Chama... eu até tinha comentado. Ele encaixou na campanha como uma luva, era um personagem, ele era príncipe de um reino que não existe mais. O reino deixou de existir a partir do momento que ele saiu, vagou por alguns anos e ninguém sabia dele, era interessante porque até o grupo que eu jogava o pessoal na acreditava até que tinha uma pessoa que confirmava [a história] sua existência era um personagem que já tinha visto o outro lado da moeda, que não era simplesmente agindo um pouco e que veio de uma coisa de nobreza e tudo o mais e a partir da história que foi se desenvolvendo, tinha uma história muito legal, então dava tranqüilamente uma história bem legal assim e é um personagem que pelo tempo que eu joguei, muito tempo, eu aprendi muito com este personagem e fui acrescentando coisas na personalidade dele, mudando e tal e foi muito legal e tal.

*E:* Você pode falar rapidamente da personalidade dele?

A personalidade dele era assim, ele era, como ele tinha andado por muito tempo, ele era extremamente comunicativo, ele sentia muita falta de falar com as pessoas e ele tinha uma prática de não violência, ele procurava dialogar muito e só em último caso puxar a espada, então ele era muito diplomático. Era um personagem extremamente, não falava muito mas o que falava tinha muita força no grupo e era muito honrado, vamos fazer isto então tá, nem que custe a minha vida vou fazer isto porque isto é importante e até pelas situações de jogo via isso. Era legal, em muitas situações de jogo, pelo fato de ele ser um personagem coerente, lê falava você vai ter que quebrar a tua palavra e tal, então eu particularmente aprendi muito com isso.

*E:* Aprendeu,

Putz, assim você falava alguma coisa vai faz e não dá certo, mas vamos lá fazer isso tipo tem acontecimento que dei o melhor de mim mas não deu. Depois de você ter visto o outro lado da moeda: pô eu não tinha visto este lado. Então, aprender a balancear as coisas tipo.

*E:* Você viu que essas características,

Eu fui desenvolvendo em mim mesmo com o tempo assim.

*E:* Jogando? durante quanto tempo?

Jogando. Joguei durante uns três anos.



*E:* Apesar de tudo o que falamos, existe algo que pode fazer no rpg que não se pode fazer na vida real?

Acho que fora soltar magia, cavalgar para onde quiser, lutar com vários tipos de armas, etc. Acho que eu consigo particularmente no rpg, independentemente do rpg ou não é criar muita coisa e eu vejo criar realmente muita coisa e não deixar isto passar em branco. Sabe eu ficava na vida real desenvolvendo muita coisa que deixava na gaveta. Hoje eu crio e consigo articular, é legal fazer isto então vamos fazer tal coisa e isto é legal. Você vai criando personagens e mais personagens, cidades e mais cidades e tem muita coisa que é legal. O rpg me dá esta liberdade de estar o tempo todo criando sem ter compromisso com alguma coisa e sem me preocupar, simplesmente estar livre para alguma coisa. Também posso não criar, não tem ninguém fazendo pressão, não tem nada. Ter um certo compromisso, mas não é aquilo, simplesmente de manter o grupo ativo e gerar um certo entretenimento. Fora isso pode ser alago e dizer, olha tá pronto é só você mostrar, tranquilo. Eu acho que é gostoso no rpg. Eu percebo neste grupo que a gente tem que o rpg é marcante para todo mundo, não tem, você desenha, as coisas que você desenha tá relacionado ao rpg e tal as animações pessoais e tem muito a ver. O E. por exemplo, na faculdade sempre que vai apresentar um trabalho tenta imaginar um personagem para ele. Quando ele vai, ele não sente aquela insegurança, porque quando ele vai apresentar não é o E., é o personagem X apresentando o trabalho. Funciona.

*E:* Conversando com o pessoal do rpg algumas pessoas reclamam de muita discriminação, você sente algo disto?

Atualmente aqui na faculdade se você fala de rpg, olha que legal, mas fora no geral, o você sente que o pessoal tem este preconceito, eu procuro não dar muita pelota, porque se o pessoal desenvolver um interesse e quiser alguma coisa, eu até abro o diálogo para alguma coisa etc procura, mas eu não dou muita bola. Eu não culpo tanto o pessoal ter preconceito depois do que a mídia andou fazendo com o rpg, querendo proibir o rpg. Tem coisas que acontecem que você fica meio assustado, mas são difíceis. Por exemplo, eu tenho, tinha um amigo, até não sei onde está agora, ele teve que fazer terapia de noite. Ele acreditava firmemente que era vampiro e que saísse de dia queimava, tinha que visitar o cara à noite. Ligava e daí: Onde você está? Aqui. Vamos sair? À noite. No começo ele não se desligou do jogo, depois de um tempo ele falou, olhe vou contar o que eu sou de verdade. Lá não tinha nem ligado, depois eu vi, se ligasse para ele à tarde estava dormindo, que ele literalmente trocou o dia pela noite, escola noturna e passou a conflitar quando viu ele tava em terapia. A gente ligava continuamente, ele sumiu.

*E:* Você tem contato com ele atualmente?

Não, ele sumiu. O rpg tem uma época que deu uma explosão, depois o pessoal montou grupos alternativos, agora tem muita gente que eu nem sei o que anda fazendo. No [colégio] tinha muito contato, depois eu fui para fora e perdi o contato com muita gente.

*E:* O que você sente de diferente nestas pessoas que incorporaram o personagem?

No começo o contato era menor, depois você percebe que tudo aquilo que devia ser o personagem não, era também ele. E ele não fala nada de diferente. Ficava preocupado com o território dele debaixo do Barigüi [parque], você percebia que ele não estava falando do jogo, estava falando sério e não tinha como discordar e qualquer coisa ele divergia. Depois o pessoal diminui o contato e ele foi fazer terapia à noite e depois não sei o que aconteceu.

E: Você sabe de muitos casos desses?

Não, o que eu sei é este e de um outro. O pessoal estava jogando *Cyberpunk* que é futurista, e o pessoal estava brincando tudo vestido meio futurista, andando de carro e a polícia parou e até se explicar que é jogador de rpg, estava tudo fantasiado, etc...

E: Outros

O caso do rapaz que jogava *Iluminatti* e no sacrifício matou uma menina lá...e um ou mais casos que passaram na televisão, então a mídia saiu correndo para mostrar outros. Isto é muito fácil inventar um ou mais casos de uma coisa que já tinha fantástico o suficiente.

E: Acho que é suficiente, agradecer a disponibilidade...

FIM

## S04

E: Você me falou que você começou a jogar há mais de 10 anos.

Mais de 10 anos, antes de entrar no segundo grau, por volta de 10 anos.

E: Como você começou?

Um grupo de amigos me apresentou, naquela época não existiam jogos traduzidos ainda. Inclusive aprendi inglês para poder jogar

E: Você se envolveu tanto que até aprendeu inglês

Nessa época, período de latência, sociabilidade, a gente está mais voltado para jogos, socialização, e foram esses meus motivos, socialização me integrar com o grupo.

E: Você fez um grupo e começou a jogar. Você jogava bastante?

Bastante, eu tinha 3 grupos de aventuras diferentes com sistemas de rpg diferentes.

E: Você jogava quantas vezes por semana?

3 vezes. o jogo durava de 5 a 7 horas.

E: O que você lembra que gostava de jogar

*GRUPS*, *A&D* Vampiro, *Waldorf*, ....joguei todos e tenho a coleção.

E: O que atraiu o rpg na época além do grupo de amigos?

Olhe. Primeiro aspecto é que o rpg é meio que um escapismo, uma fuga da realidade, a gente constrói um mundo conforme a gente quer e vive neste mundo e é o quer ser neste mundo. Segundo aspecto eu atribuo à vivência de contar uma história, poder narrar e participar. Sempre achei frustrante a gente ouvir e não poder participar, quando veio videogame a gente pôde jogar, participar e o rpg proporciona isto.

E: Você fazer sua interpretação?

Você interagir na história, poder modificar de acordo com que você quiser.

E: Atualmente você está jogando rpg?

Fazem 3 meses que parei por falta de tempo. Jogava uma vez por semana, durava 5 horas por semana.

E: O tempo gasto além do jogo com rpg...

Gasta, ler livros, montar personagens, pesquisa na internet, vai mais umas 2 horas na semana.

*E:* Você se prepara para jogar? Você sente falta de jogar?

Sim, estou sentindo falta.

*E:* Como assim?

Falta o seguinte: o grupo que eu jogava continua jogando e no barzinho, os assuntos são de rpg e eu me sinto peixe fora d'água por não estar jogando não estar por dentro. Outra falta é um dos motivos que me levou a jogar, um *hobby*, um momento de lazer, esquecer um pouco da vida real e estar vivendo um personagem.

*E:* Qual a importância que você diria do rpg na sua vida, entre bastante e pouco?

Eu diria que o rpg é tão importante quanto qualquer outra coisa, porque se não fosse o rpg eu iria inventar qualquer outra coisa: um jogo de estratégia, um outro *hobby*, quadrinhos?

*E:* Como você classifica?

Médio.

*E:* Você consegue pensar o espaço que o rpg preenche na sua vida?

Não entendi a pergunta.

*E:* O lugar desta outra coisa que você inventaria para o lugar do rpg? preenche uma necessidade ou vontade, pode falar um pouco disso?

Consigo. Ele preenche assim uma coisa de arte, expressão artística. Ele poderia ser substituído se eu fosse escritor, por um romance, por exemplo, desta forma estaria canalizando a motivação do rpg para a criação de um livro.

*E:* Então quando você joga rpg você faz um aspecto de criação?

Sim, uma arte.

*E:* Liga-se à criação. Pode falar um pouco disso?

Sim. Eu acredito que se eu não tivesse começado a jogar rpg, minha escolaridade e meu nível cultural seria outro hoje. Como tinha falado, eu tive que aprender uma língua estrangeira para poder jogar e também desenvolve, eu acredito que sendo utilizado em escolas com crianças você consegue estimular essa arte de criação, de imaginação, de metáforas de símbolos que é extremamente importante. O rpg usa símbolos e metáforas que são extremamente ricos, só quem já jogou rpg sabe a riqueza arquetípica que é, o dragão, o cavaleiro de armadura. Tudo isso são elementos e é arquetípico porque todo mundo pensa e sente dessa forma, a gente sabe que é dessa forma, é porque é.

*E:* O rpg contribui para desenvolver e modificar características nas pessoas?

Sim e não só intelectuais.

*E:* Pode me falar destas outras então?

Olhe, assim como o teatro você precisa lidar com emoções, você só vai ter um personagem bem feito se você colocar espírito e alma nele e essa alma esse espírito que você coloca nele é preciso que você ... é projetivo, você coloca uma parte de você como no teatro você chama de laboratório de personagem, você precisa procurar particularidades, características, trejeitos do personagem para ele poder ter vida senão fica aquela coisa só de números, como se fosse uma planilha.

*E:* E o rpg para você, que características ele desenvolveu além daquelas que você me falou, desenvolveu intelectualmente.

Numa visão pessimista pode-se dizer que eu adquiri um monte de cultura inútil, de outro ponto de vista jogando rpg pode-se dizer que se adquire muitos conhecimentos gerais e uma amplidão, um leque de abrangência cultural maior.

*E:* Você falou de outros aspectos, emocionais. O que o rpg ajudou neste lado emocional? Falando francamente, não sei se hoje é diferente, mas quando eu comecei a jogar, jogavam na maioria adolescentes do sexo masculino, quando uma menina jogava estava interessada em um dos meninos. Eu sempre fui muito tímido, muito introvertido, muito introspectivo e jogando rpg, não, eu usava o personagem e podia ser quem eu quisesse, podia ser mais extrovertido, mais expressivo, mais eloquente, usando o rpg. Não sou eu, é o meu personagem.

*E:* Então desenvolveu vários papéis?

Sim. Ajudou a desenvolver minha *persona*.

*E:* Digamos assim, tua introversão e timidez diminuíram depois que começou a jogar rpg?

Expressivamente.

*E:* Como você percebe esta contribuição, desenvolvendo as emoções durante o jogo? Você pode citar um exemplo deste processo? quer ele ajude, por exemplo, que ele auxiliou a desenvolver sua expressividade, fale um pouco mais disso.

No jogo a gente trabalha muito com a linguagem, falando, se joga rpg falando muito mais do que jogando dados. Inclusive os rpgistas tem um jargão próprio, uma gíria própria, então você lida com os conteúdos que têm ali e assunto acaba levando sempre... o grupo que se faz ali com aquele objetivo ajuda a gente a lidar com outras situações de grupo na vida.

*E:* Uma vez eu estava conversando... tem algum jogo que ajudou a lidar com alguma situação específica?

Mais depois que eu comecei a fazer o curso de psicologia. É óbvio, escolhi isto porque causa daquilo. Depois eu comecei a associar, principalmente depois que eu comecei a análise. Mas eu acredito que mesmo sem este instrumento poderoso que é a análise, a pessoa começa a fazer uma autoreflexão jogando rpg, porque ela vê o personagem jogando e vê: eu sou assim. E como é o R. é como é o personagem.

*E:* Quando vocês jogam o grupo faz esta ligação entre a personalidade da pessoa e do personagem ali?

Com certeza. A gente até brinca, um colega nosso escolhe classes de personagens diferentes, mago, paladino, guerreiro, mas o personagem não muda, porque é extremamente projetivo da forma como ele sente. Todo mundo sabe disso e até faz piada.

*E:* Qual o personagem que você normalmente joga?

Em qual sistema?

*E:* Qual você mais gosta ou mais se identifica em qualquer sistema?

Olhe, eu me identifico mais com os personagens tipo mago, clérigo (D&D). Os personagens que usam mais a reflexão, inteligência e a sabedoria do que os guerreiros que saem mais para a porrada.

*E:* [...] por que você gosta mais deles além do uso da inteligência?  
Porque eu acho que os outros são mais bucha de canhão, eu ficaria mais na artilharia.

*E:* Qual sistema de jogo você está jogando?

*AD&D,*

*E:* Algum motivo especial?  
Novidade, experimentar.

*E:* O que o rpg possibilita fazer que não é possível de fazer em sua vida cotidiana?  
Nada.

*E:* Tudo o que você consegue fazer no rpg, você consegue fazer lá?  
Desculpe, não entendi a pergunta.

*E:* O que você consegue fazer no rpg além de matar dragão, soltar bola de fogo, que não consegue na vida normal?

... Posso morrer e nascer de novo, sou imortal, posso ser mestre de rpg e criar o meu mundo.

*E:* Você consegue mais mexer ou jogar?  
Ultimamente eu estou mais jogando, antes mexia. Prefiro jogar que mexer, fazia porque não tinha ninguém que mexesse.

*E:* Se obrigava. Algum motivo que você percebe nas pessoas que gostam mais de mexer?

É o seguinte as pessoas que gostam mais de mexer é o sentimento de ser onipotente, de criar um mundo. São pessoas que gostam de oferecer coisas, criar um cenário para as outras jogarem e as que gostam de jogar são aquelas que gostam de tomar linha de frente e fazer com as próprias mãos. As que gostam de mexer, ficam por trás dos bastidores e de mandar nos outros.

*E:* Outra coisa que tem surgido bastante é que a mídia tem feito uma relação muito grande do rpg com patologias e distúrbios de personalidade. Você sente preconceito em relação ao rpg?

Sinto. Quem joga rpg é *nerd*, é o clássico preconceito, quanto à questão da patologia é absurda e dispensa comentários, porque senão ninguém pode assistir a um filme violento.

*E:* Como é o consumo de drogas e álcool nos jogos?

Não, aliás nunca joguei em um grupo que consumisse álcool ou drogas enquanto joga.

*E:* São separados..

Pode ser que exista, inclusive o rpg tem uma ligação quando ele foi criado nos anos 70 com uso de drogas, alucinógeno inclusive. Mas acredito que hoje em dia são raros os grupos que utilizam, eu nunca participei.

*E:* No lado da patologia, você conhece pessoas que levaram a sério o mundo imaginário do rpg?

Conheço um sujeito que o personagem morreu e ele se suicidou, mas hoje à luz da psicologia posso dizer que a estrutura dele não era tão saudável assim. Ele inclusive ele deu um tiro no olho, ele jogava um sistema de *GURPs* avançado que possui um sistema

de danos e o lugar que provocava mais danos era um tiro no olho, isto ficou muito evidente na época.

*E:* Apareceu no jornal?

Se apareceu eu não vi.

*E:* Você conhece outros casos?

Conheço, mas como eu falei. São pessoas com a saúde mental já comprometida e de repente no jogo cola. Bem aquela coisa da psicose, arriscaria este diagnóstico, o campo da psicose, dificuldades com a utilização da metáfora. Daí por isso que o personagem é ele.

*E:* Chegou a conviver com estas pessoas? conseguia perceber a diferença ao longo do tempo em o jogo foi tomando ...

Eu poderia falar assim. Essa pessoa por obra do destino, colocou, mas poderia ter sido a religião. O rpg propicia isso, um gancho que envolve a pessoa, porque é mais fácil de pegar uma personalidade mais esquizóide.

O rpg envolve a imaginação e se tiver, lida com fenômenos do inconsciente aonde o imaginário aparece.

*E:* Daí passar da imaginação para o delírio é mais fácil

conheci poucos casos. O eqz [esquizofrênico] vive o jogo, é mais saudável brinca como criança que brinca de comandos em ação, de barco.

*E:* Você chegou a jogar com estas pessoas que de alguma forma se perderam, confundiram?

Joguei.

*E:* Percebeu a diferença. Fale um pouco mais, colocar um exemplo.

Nitidamente percebi. Olhe é aquela pessoa esquisita, você olha aquele cabelo seberto, aquele discurso desconexo. Aos olhos de uma primeira vista é uma pessoa normal, até o dia que ele surta daí, algumas pessoas que nem tem conhecimento de causa atribuem este surto ao rpg o que é errado.

*E:* Sim, é errado. Aí que é questão. No jogo você consegue perceber a reação diferente dele em relação aos outros?

A reação é outra, por exemplo no jogo, morre o personagem, para ele elaborar o luto dessa morte, se é que elabora, é bem diferente de uma pessoa saudável que morreu normal...

*E:* Como é...

Primeiro lugar, esta pessoa é compulsiva por jogo, é um jogador compulsivo, em segundo lugar ele vive mais o jogo que a vida real que a gente pode ver em inúmeros estudos de caso de transtornos delirantes, transtornos paranóicos.

*E:* Durante o jogo você percebe que ele vive o jogo, a emocionalidade mais exagerada... Exatamente porque tem dificuldade de metáfora, de simbolização.

*E:* Daí, a relação dele com o mestre é complicada, por exemplo, o personagem feriu, levou um dano...

Sim, o mestre feriu ele, não o personagem. E periga ele ir ao ato, deixar...

*E:* Que nem o exemplo que você me colocou.

Sim .... conta do espaço *Hobbit* que ficava no Largo da Ordem, nas ruínas de São Francisco. Então a *Hobbit* era fantástica, era nosso sonho, teve uma má administração e acabou fechando. Não era apenas um barzinho, tinha uma biblioteca, a gente se reunia lá, discutia, conversava, e então tava muito mais envolvido...

[sem estar gravado] então tinham pessoas que passavam muito tempo jogando, alguns ficavam uma vez até três ou quatro dias sem dormir jogando direto. Coca e pizza, sem banho. Existe uma hierarquia entre os jogadores de rpg. O status se dá no tempo de jogo e conhecimento de jogos difíceis e não publicados em inglês, diferentes jogos de estratégia tipo *Magic*. Durante o jogo não se usa drogas, é como um ritual. Existe um gosto mórbido dos jogadores por coisas macabras, por exemplo, *White Wolf* e Vampiro. Os jogadores de rpg são meio diferentes, buscam rpg por dificuldades de socialização e não são esportistas ou atletas.

E: O que manteve você jogando desde aquela época?

Não foi o grupo que mudou. Porque gosto, sempre fui fissurado no Tolkien, Senhor dos Anéis, aquela coisa de frustração, não sou um super herói que vai salvar o mundo, mas posso me sentir assim de vez em quando. A vida é meio chata de vez em quando e se não fosse o rpg, é uma arte.

E: Você se sente um herói quando joga?

Com qualquer personagem que você jogue, você está jogando com o paladino. A maior felicidade que pode acontecer é salvar o povo, derrotar o dragão, lutar por ideais... É uma forma de sublimar, em certo aspecto é mecanismo de sublimação. Nos tempos atuais existe uma pobreza simbólica insuportável para o homem e ele cria novos símbolos. O rpg tem uma linguagem simbólica.

E: [sente-se religioso, mas não frequenta religião institucionalizada.]

E: Você se sente bem sucedido na vida atualmente?

Me sinto bem pouco.

## **S05 Feminino**

E: Quando você começou a jogar rpg?

Há uns três anos atrás.

E: Como você começou a jogar rpg?

Com os meus amigos.

E: Como foi?

Foi na faculdade, não é o lado psicológico, mas por diversão mesmo.

E: Você achou que jogar rpg e poderia ser interessante? O pessoal falava muito para você?

Muitos amigos meus jogam, achei interessante e fui jogar. A primeira vez que joguei gostei muito assim, e meu marido também gostava mais, ele até comprou um livro do Mago que era com o personagem que ele mais se identifica assim e daí eu comecei a jogar com eles (amigo e marido). No começo, sabe, não era tão interessante, porque eu

tinha muitas dificuldades de entrar no mundo da imaginação porque eu sou muito estilo real.

*E:* Mais pé no chão. Então você e seu marido estavam namorando naquela época ele começou a jogar e então vocês foram?

Sim. Ele começou a jogar e eu fui junto, ele contou como que era e tal e eu fui.

*E:* O que te atraiu no rpg, o que você achou interessante, a proposta do jogo?

É, a proposta do jogo. Não sei bem dizer, é que eu sou uma pessoa intuitiva, não sei dizer. Deixa eu ver o que me interessou mais...

*E:* Foi a proposta do jogo né, então fale um pouco da proposta do jogo...

Sobre a proposta do jogo. A proposta é você inventar um personagem e com uma outra identidade jogar com ele em um mundo imaginário.

*E:* Você falou que sentia um pouco de dificuldade para entrar nesse mundo imaginário?

Eu tive muita dificuldade, eu vejo isso nas pessoas porque a princípio elas se apegam demais ao personagem. Elas montam um personagem como uma pessoa perfeita, nunca é uma pessoa ruim. Elas pegam um personagem que é o que elas gostariam de ser, o mais perfeito em tudo, e daí ela se apega ao personagem e não quer que nada de ruim aconteça ao personagem, quer tudo de bom e do melhor, ficam bravas com o mestre, as pessoas geralmente se soltam no final e começam a se divertir porque você começa a pôr vários personagens, você começa a não se apegar tanto a ele com antes, sabe.

*E:* Como foi seu primeiro personagem?

Se eu me lembrar... era uma elfa e porque na verdade me apaixonei uma época pelo que seria um elfo sabe. Dos personagens do D&D o que eu mais me identifiquei.

*E:* O que te chamava mais a atenção no elfo?

Eu me lembro que estava estudando Jung pela primeira vez, sabe, daí eu tava apaixonada por ele e uma época que tava identificada com um animal – a borboleta. Eu ficava desenhando borboleta no meu caderno, uma vez eu apaguei não porque eu não gostava da borboleta, mas porque o desenho tinha ficado feio. Daí eu vi que era o símbolo da psique, tinha lido o “Homem e seus Símbolos”. E daí eu fui lendo o livro de rpg e o elfo tinha a ver com a borboleta e com a psique. E daí nossa, olha que encadeamento, fora que todas as características que apareciam no elfo assim eu me apaixonava. Eu nem me lembro qual que é. Algumas eram leveza, rapidez, deixa eu ver, era muito encantador.

*E:* Joga atualmente rpg?

Sim, bastante por sinal. Aquele dia que você me ligou eu estava jogando.

*E:* Frequência atualmente?

Eu não tenho uma frequência certa, mas sempre em 2 ou 3 jogos por mês.

*E:* Quanto tempo [dura] cada jogo?

Demora. Este é um problema. Eu acho que para jogar rpg, é necessária uma reunião semanal para dar uma continuidade senão cada vez que você vai jogar, tem que montar algo diferente e acaba cansando e ficando desanimado. Dura umas 4 horas, porque chega a um ponto as pessoas estão cansadas, senão continuaria até....

*E:* Quanto tempo gasta por semana leitura, internet relacionado ao rpg?



Muito pouco. Basicamente enquanto está jogando. Porque eu até comecei a ler o livro do mago do meu marido, é muito interessante, tem arquétipo, natureza, assim é muito interessante., mas agora realmente só na hora. Teve uma época que eu inventei uma personagem para mim chama-se “*Três Etais(?)*” e durou várias histórias, que eram como ela chegou àquele ponto. Era bem interessante.

*E:* Você chegou a jogar com este personagem?

Joguei, aliás era a época que eu mais joguei porque tinha com quem jogar. Nesta época tinha uma constância, todo domingo a gente se reunia para jogar.

*E:* O que atraía?

Nossa era muito bom, a gente se reunia para jogar e ficava filosofando assim, o pessoal levava seus livros e daí a gente ficava as tardes de domingo porque elas são muito chatas.

*E:* O que era mais importante, o mundo do rpg ou o relacionamento social?

Naquela época o mais importante era o relacionamento social. Agora quando eu jogo pode ser com poucas pessoas, aliás eu prefiro com poucas pessoas senão demora muito o jogo assim até todo mundo se organizar, fazer as suas histórias. Agora os jogos são em 3 ou 4 pessoas.

*E:* Quantas pessoas eram naquela época?

6 ou 7 pessoas.

*E:* Qual o seu foco atualmente?

Agora eu não fico apegada ao personagem como antes, parece que era algo mais ligada à *persona* sabe, agora é mais ligada mais interior, mais profunda, mais “sombra”...

*E:* Explique um pouco melhor..

Eu não sei, antigamente parece que a gente se importava demais com o que o personagem fazia como se fosse, como se você é com as outras pessoas, como demonstra a sua *persona*.

*E:* Você se importava com o que seu personagem ia fazer frente às outras pessoas, seria conquistar o castelo ou matar o dragão, certo? você queria um personagem grande?

Sim exatamente, sempre o melhor personagem. Agora pego um errado e acho engraçado, por exemplo, antes eu brigava com o mestre: você quase matou meu personagem ! Agora, nossa quase morri assim. É mais profundo.

*E:* A busca do personagem era para realizar coisas, certo? e agora qual é a busca?

Sim. O personagem é mais desinteressado, ele não tem um interesse grande por feitos assim, o último personagem foi um humano mesmo, mais real. Antigamente, eu queria ser mais bonita, mais sei o que lá, ... agora quero ser bem simples, sabe, para passar por coisas, por que daí é mais simples o que está acontecendo ... é mais divertido.

*E:* Por exemplo, um personagem humano o que tinha que fazer.

O que tinha que fazer? bom isto o mestre define mais ou menos até onde ele vai.

*E:* Porque... como você imaginava ele na aventura?

É porque a gente joga uma aventura bem descontraída. Eu montei uma personagem para mim que era uma medieval XXXX que era um local, era nesta época e daí a gente. Eu morava em um palácio e daí simplesmente começou a história, tinha um outro personagem que tava fugindo, e eu salvei ele e arranjei um lugar para ele se esconder e

daí começou a história. Eu estava indo para um oráculo, e o mestre determinou, que eu deveria ir por causa de um tio. Vá para o oráculo para definir sua vida, daí eu peguei e estrada e várias aventuras vão acontecendo.

*E:* Que tipo de aventuras você diz que é mais profundo? o que sente que é mais profundo? Eu acho que é ... parece ser mais eu personagem, é uma coisa mais simples, parece que eu estou me projetando mais, me envolvendo mais, envolvimento muito maior. Parece que antigamente eu criava um personagem e, nossa, fazia altas histórias com meu personagem, mas não me envolvia tanto como agora assim. Sinto que meu envolvimento é bem maior.

*E:* Que personagem você normalmente joga?

Depende do jogo. Se for *story teller* de Vampiro eu faço um tira ou uma maga, se for D&D um ser humano ou um elfo, nada mais fora disso.

*E:* Você vê o personagem como alguém se coloca ali?

.....

*E:* Qual o personagem que você mais gosta ou mais gostou?

Foram tantos... este último eu acho que eu gostei mais assim, um ser humano normal com algumas habilidades.

*E:* Como você descreve a importância do rpg na sua vida?

... Médio.

*E:* Que espaço que ele ocupa na sua vida?

Ele ocupa o espaço de um momento de diversão assim, não mais que isso.

*E:* Como se fosse um *hobby*?

Sim.

*E:* Você sente que jogar rpg serviu para modificar ou desenvolver uma característica ou habilidade em você?

Não consigo imaginar isto, nunca parei para analisar assim. As coisas que mudaram na minha vida, como todo o resto...

*E:* Mas tem alguma coisa que pode ter modificado ou desenvolvido em você?

Acho que só um pouco entrar em contato comigo mesma, ele faz muito isso, entrar em contato consigo mesmo. Isso.

*E:* Como faz isto?

Através da projeção, como você se projeta no personagem.

*E:* Vamos pegar um caso concreto seu. Quando você elabora um personagem, você consegue se ver ali naquele personagem em suas ações?

Cada vez mais, sabe, quanto mais eu jogo, mais eu vejo. Estes dias a minha vontade sabe era colocar eu mesmo como personagem, cada vez eu procuro jogar mais comigo mesma, sabe. Tipo personagem eu mesma, sabe.

*E:* Como isto te ajuda a se conhecer, como jogando com você mesma isto te ajuda?

Porque eu vejo as minha reações perante todos os acontecimentos daquele mundo, é mais claro por ser um jogo, por não ser tão pessoal, não ser tão envolvida.

*E:* Então você consegue suas reações e você pensa como você agiria e como isso muda?

Penso, penso muito as ligações com a vida pessoal...

E: O rpg serviu para modificar você em relação a algum problema, alguma questão ...  
... Aha, eu acho que sim, mas não sei definir o que.

E: Jogando rpg você consegue se perceber melhor e então você se conhece mais?  
Sim.

E: E a reação das outras pessoas, você vê?

Sim. É muito engraçado você vê muito as pessoas se projetando no jogo. Às vezes ficam até com raiva sabe, às vezes uma atitude que a pessoa está tendo em relação, repetindo tudo aquilo que ela faz na vida e daí dá raiva porque... do que você vê ali repetindo. Por exemplo, um pessoal assim como eu que mexe com você, é muito de você ali, é muito estranho. Isso aparece muito no jogo, porque às vezes eu estou isso já não acontece mais comigo, mas no último jogo que a gente jogou, no almoço, a minha cunhada [também joga com a gente, se quiser entrevistar] e daí o mestre que mestrou ele acabou definindo todo o personagem dela e acabou que o jogo não decolou, porque ele não colocou com o personagem e o jogo ficou muito ruim. E daí, olhe este caso que interessante, a prima do R., meu marido, também joga há bastante tempo, ela pegou daí ela foi jogar com um mestre que gosta de estabelecer tudo e ultrapassando o que deveria fazer acaba comandando mal aquele jogo. Essa menina, ela saiu de casa há pouco tempo, exatamente o motivo é que os pais dela eram muito autoritários, não deixavam sair de casa etc.. daí começou o jogo, eu, ele e ela e daí meu personagem se desenrolando e eles colocaram o mestre e o jogo foi e daí ela falou [para o mestre]: e você por que não tem nenhum personagem. Mas eu estou mestrando disse ele e ela falou: eu também tenho que mestrar. Ela não queria aceitar alguém mandando, sabe – alguém com se fosse um deus mesmo, porque você coloca os problemas e controla o desenrolar do jogo e ela não queria aceitar isto de forma alguma. Até que ela se ligou no último jogo, porque eu tinha conversado com ela de manhã e explicado para ela como era rpg, expliquei que não tinha problema ele mestrar o jogo, que essa era a pira sabe, são coisas diferentes e tinha que lidar com elas, porque se ela ficasse por dentro e soubesse tudo o que iria ocorrer não [tinha graça] É aquela coisa das pessoas que começam, elas se apegam demais ao personagem, não querem que os mestres façam mal de alguma forma àquele personagem. Daí eu tinha falado com ela e de repente durante o jogo ela teve um clique.

E: Então o fato de jogar rpg faz a pessoa se identificar menos com ela mesma  
Acho que ela não se identifica tanto com a *persona* dela, não a identidade dela sabe. Tem muito mais que a *persona*. A principio ela coloca mais a *persona*, como se fosse uma carapaça para jogar, depois com o tempo elas vão colocando outras coisas delas.

E: E as pessoas através do rpg conseguem identificar as *personas* dela?

Nossa, com certeza. Isto ficou muito claro. Aí eu vi no meio do jogo, ela percebeu e resolveu deixar de lado e entrar no jogo. Ela deixou a *persona* entrar e o mestre pegou mais leve.

E: Tem algo que o rpg possibilita fazer que não é possível em sua vida cotidiana?

Aha, vamos ver... muita coisa, nossa, é por exemplo em um assalto eu jamais reagiria porque já fui assaltada várias vezes por trombadinha, esses dias eu tava no carro e tinha muita grana na bolsa, nossa, com certeza eu daria, no jogo não você conversaria com a

pessoa sabe, você não daria assim à toa. Porque não é vida real, minha vida ela não está em jogo.

*E:* É como um teste da realidade, por exemplo, mostre como você reagiria em um assalto? Exatamente se não fosse por causa do superego presente que a gente tem, como reagiria em um assalto porque a vontade mesmo é de sair do carro e dar umas palmadas nas crianças que vão assaltar porque assim eles não devem tipo você aprende a não reagir porque eles podem ter uma arma assim e, nossa, isto é possível.

*E:* Mais alguma coisa que não é possível na vida real e no rpg consegue realizar?  
Acho que muita coisa. Serve pra tudo o jogo.

*E:* Algumas coisas que você não tem coragem na vida real e faria no rpg, você faz para ver como é que é?

Deixa eu ver, simplesmente eu tenho vontade vou lá e faço, nem passa pela minha cabeça ver como é que é. Dá vontade vou lá e faço.

*E:* Isto te ajuda a lidar melhor com a situação, por exemplo, do assalto?

Acho que não porque eu jamais reagiria no assalto. Na verdade acho que não muda nada, porque eu fico pensando, porque nossa vida é muito grande sabe, você não pode reagir em um assalto... por exemplo, existe uma certeza de escolha... você deve escolher... mito de psicólogo ser de uma linha ter que seguir aquela... se você não se definir por uma linha você não é um bom psicólogo, isto te prende, sabe.

*E:* Jogar rpg é um jeito de sair desta prisão?

Com certeza. Eu não tenho tanto superego assim, eu sei superar vários limites, eu tenho uma mente aberta e não acaba prendendo tanto com as pessoas normais assim sabe, mas o que acontece é bastante coisa ainda, é isso.

*E:* Para resumir o rpg te ajuda a se conhecer melhor em alguns tipos de situações.  
Com certeza.  
FIM – agradecimentos.

## **S06**

*E:* Quando você começou a jogar rpg?  
Foi em 1985, fazem 9 anos.

*E:* Como começou?

Através de um amigo meu que jogava e me convidou. Na época não muita gente jogava e eu fui só para conhecer e tal e comecei a jogar. No início jogava pouco, 1 ou duas vezes por mês, daí depois começamos a jogar com data marcada e 2 vezes por mês a 1 por semana. Hoje jogo 1 vez por semana.

*E:* O que atraiu?

Não é o próprio jogo em si, mas o contexto o fato de poder montar um personagem e trabalhar em cima dele. Fora a variedade de personagens, você pode variar muito, então você pode montar um guerreiro, um mago, um padre, um ladrão... você pode montar tanta

coisa e fazer também o que não consegue fazer na vida real com os personagens. Isto é legal, ter o personagem na mão.

*E:* O acesso à fantasia... como era no início, foi fácil assim entrar nele?

No início também era assim, foi isso que mais me chamou a atenção do rpg, que me fez gostar, poder entrar na fantasia.

*E:* Que idade você tinha?

Estava, acho que estava no cursinho, antes de entrar nele, no segundo grau primeira série, sem certeza.

*E:* Quanto tempo você gasta com rpg?

Todo domingo a gente joga e eu mestre no sábado. Comecei agora. Normalmente a gente joga umas 5 horas, marca para as três horas, média de 4 a 5 horas em jogo.

*E:* Mestrando?

Umás três horas, é no sábado, depois a gente sai. No sábado não é tão assíduo, a gente fica dois ou três sábados sem jogar. Todo domingo é assíduo.

*E:* E o tempo relacionado ao rpg: leitura, internet?

Montar personagem já está relacionado. Mestrar gasto meia hora preparando, meia hora para ver, preparação do jogo uns 15 min e livros qualquer livro novo que sai, leio um livro a cada 2 ou 3 meses.

*E:* Como você descreve a importância do rpg na sua vida?

Olhe, eu estou com alguns problemas profissionais, então o rpg é uma oportunidade de deixar extravasar, trocar... eu tô com alguns problemas, muito stress e jogar é uma forma de liberar o stress, nossa desestressa pra caramba depois do jogo, saio outra pessoa sem stress sem nada.

*E:* Então é ele é importante nesse sentido... teve outra importância em outro momento?

Sim nesse sentido desestressar. Sempre teve essa importância... uma válvula do escape, de descarregar.

*E:* Qual o jogo que você normalmente joga?

*R5R Legends of the....*um jogo do Japão feudal de samurai, a gente não jogava muito ele não, mas é o que eu mais gosto e mais me adapto e mestre é o D&D, que é o rpg medieval. Acho que é porque tem mais material, cursos e também jogo de vez em quando o Vampiro.

*E:* O que mais te atrai no D&D?

Acho que é o que mais possibilita a fantasia, pela quantidade de personagens que você pode criar e pelo mundo mesmo. Os outros sistemas assim tipo assim o R5R vai te dar duas opções de jogo, o samurai ou o feiticeiro então ele vai te dirigir mais. Agora você pega o D&D são muitas raças diferentes, quantidade de classes, raças, ... fora a evolução que a cada estágio muda completamente, então é a quantidade de recursos. É muito mais maleável, então o personagem está sempre evoluindo e muda muitos aspectos, muitos poderes.

*E:* Vocês têm uma aventura que jogam durante muitos meses?

Nossas aventuras duram um ano ou dois. A última aventura, estou começando outra agora, a que eu estou mestrando tem 2 meses, a última de D&D aqui em casa durou acho que 1 ano.

*E:* O pessoal frequenta assiduamente?

É bem assíduo, é claro que quando tem algo especial como um feriado ou uma viagem aí não tem jogo. Mas também é aquele negócio, quando tem churrasco de faculdade o pessoal nem aparece.

*E:* Então dura média 1 ano.

A maior aventura que eu joguei durou 2 anos, a média é 1 ano por aí.

*E:* Tem vezes que você jogou mais rpg ou tem sempre essa?

Olha esta de 1 vez por semana tem sido de uns 3 anos para cá, 2 se considerar que eu mestrou. Antes era 1 vez por mês, isto há 6 ou 8 anos.

*E:* Personagem que você normalmente joga ou gosta de jogar?

Puxa, eu gosto de todos os personagens, cada um tem uma habilidade diferente, é difícil dizer, todos são muito bons. Cada um vem de um ramo diferente: mago você vai trabalhar mais com magia, feiticeiro com subterfúgio, guerreiro é pancadaria é o mais fácil de jogar e com certeza é o mais jogado porque é só dar porrada e pronto, não tem que interpretar muito. Agora um personagem que eu tenho um carinho especial é o paladino, que é meio guerreiro e meio padre, assim tem algo de luta, solta bastante magia, seria um personagem intermediário entre o mago e o clérigo, trabalho muito com magia.

*E:* Você sabe ou percebe por que você quer jogar com determinado personagem aquele dia?

É o negócio, tem dia que você tem uma sessão muita, o cara jogou comum *spellcaster* – solta magia tipo mago, feiticeiro – você jogou ali 4 vezes soltando magia, sem entrar em combate e daí você quer variar, eu pego e monto um guerreiro burro, o cara joga um tempo e enjoa e daí vai para o mago para jogar diferente.

*E:* Como se faz esta transição?

O mestre faz a aventura daí o personagem joga, vai se desenrolando, acontece uma fatalidade e o personagem morre, você pega e monta outro ou então ela sai, não é obrigado a continuar com o mesmo personagem. Ele possibilita muitas saídas, não conheço nenhum mestre que te obrigue a jogar com um determinado personagem. O importante do jogo é a diversão. O mestre tem que ter esta visão, ele tem que jogar em prol do jogo e da aventura, ele tem que fazer todo mundo se divertir, inclusive ele. O importante é a diversão, se todos os jogadores não estão se divertindo então não vale a pena jogar. Todo mundo tem que estar jogando com o personagem que gosta, o mestre também tem que puxar as rédeas de vez em quando para não ficar muito solto, porque o grande barato do jogo é o desafio, se não tiver aquela dose de desafio os personagens não se motivam a jogar. Então você tem que dar um pouco de desafio, mas não pode exagerar.

*E:* Como é esta relação, tem pessoas que largam o personagem?

Olha aí como mestre eu já vi gente de tudo quanto é jeito. Eu já vi cara que ficava muito bravo e cara que não estava nem aí, tive cara que já: o outro personagem é assim e assim.... pá, nem parecia que o personagem tinha morrido, mas teve cara que eu matei o personagem dele e ele ficou um mês sem falar comigo.

*E:* Você consegue sentir a diferença entre o jogador que está começando de quem já tem algum tempo?

Dá pra sentir, o jogador que está começando ele é muito tímido no jogo. Deve ser mais ou menos como no curso de teatro, no início o cara não vai se expressar bem, mas depois ele se solta e tal, vai mantendo os diálogos com se fosse o personagem, no começo o cara joga assim meio reprimido e não sabe interpretar.

Você entra ali é uma situação nova, não só o mestre mas os outros personagens olham para você e dizem agora você é um mago de tal modo e tal coisa, então até você .....

*E:* Então as pessoas acabam desenvolvendo...

Novos papéis, interpretando coisas diferentes...

*E:* Você acha que jogar rpg contribui para mudar ou desenvolver alguma característica nas pessoas?

Por ser um jogo de desafio é que nem o xadrez que desenvolve o raciocínio, ele te prepara para diversas situações que não teriam como lidar, que seriam da própria sociedade como, por exemplo, você chega numa taverna e tem que seduzir uma mulher, entendeu, ou sei lá o cara tem que ir para o interior... ajuda um pouco na disciplina, ajuda a ter uma visão de certas situações que acontecem na tua vida ou nunca aconteceram e você tem que estar preparado.

*E:* Você sente que o rpg ajudou na tua vida em termos pessoais?

Ajudou, na autoconfiança inclusive. Foi uma forma de encarar as coisas, ter uma outra visão, a timidez mesmo, é mais fácil de lidar com as coisas. Ajudou bastante, eu não diria um pouco, mas bastante, ajudou bastante mesmo.

*E:* Como assim, como ajudou a desenvolver a autoconfiança...

Digamos assim, em relação à própria sociedade, uma forma que você tem de... digamos você está em um bar e de repente você vai conversar com uma mulher, abordar, jogar rpg já te dá uma noção de diálogo, uma forma de abordar não é um bicho de 7 cabeças. Talvez seja a própria timidez mesmo, em outras situações da sociedade... deixa eu pensar... na própria reação social, na forma como você vai lidar com as pessoas, ele ajuda bastante. Na reação das pessoas mesmo, no lado social, não vou dizer que ajuda em outras coisas, mas no lado social foi fundamental.

*E:* Você consegue ver ou pode ver o que acontece, por exemplo, se você bate em alguém...

Pode ser, a própria noção de bem e mal, saber diferenciar as coisas.

*E:* Você... teve alguma situação de tua vida que você acabou vendo refletida no rpg?

Bom, situação vivida antes ou depois do jogo?

*E:* Tanto faz...

Sim, muitas vezes como mestre você tem que montar muito personagem, começa a fugir cada personagem, porque não é só montar, você tem que dar uma espécie de vida para ele, uma personalidade. Então é normal você se lembrar que alguém específico e trabalhar com aquela pessoa para se encaixar naquele personagem. E outra coisa que aconteceu ter tido sonhos, conhecido personagens em sonhos que acabei adaptando para o jogo, tipo mago no sonho tinha nome etc tirava do sonho e colocava no jogo.

E: Jogar rpg trouxe uma percepção melhor da tua vida e tua relação social, da tua vida e em relação aos outros?

Ajudou bastante. Principalmente às vezes o próprio egoísmo, o jeito como você trata as outras pessoas. É difícil explicar como, mas é tipo um lance de impacto de você sentir o que está acontecendo na situação, principalmente no fato do egoísmo, não sei. Você tem que aprender muito a trabalhar com humildade. Porque digamos assim, você trabalha os dois lados, uma visão de mestre fica mais complexo nesse sentido, ao mesmo tempo que você tem que pegar um personagem (jogador) e colocar em outros *no players controls*, personagens que o mestre cria para montar um desafio, você tem que criar um cara que seja superior ao cara para dar ordens, desafiar o cara, para bater, para roubar e muitas vezes para manter o nível do desafio criar um personagem inferior ao cara com quem vai pedir, oferecer ajuda. Então dá pra trabalhar na vida social bem essa relação do superior e do inferior, hora de pedir e de pisar em cima.

E: Isto com mestre e com jogador, você percebe muito disto?

Também, porque os mestres fazem muito disto eles variam a pessoa, te prejudicam de tudo quanto é jeito. Eu estou trabalhando com alinhamento, não sei se você conhece o que é, que são 9 possibilidades. Tem a linha base que é o bem, o neutro e o mal,... e daí tem isto, é o alinhamento humano também, se divide na ordem social em caos, neutralidade e ordem, e daí cada um destes alinhamentos conjuga com estes três. então tem o cara caótico e bom, caótico e neutro e caótico e mau,... neutro e neutro e os maus... ordeiro e mau. Pega o ordeiro e bom, é o paladino que está sempre trabalhando a ordem e o bem, mas qual a diferença para o ordeiro e mau, seria tipo Wlad - Drácula (filme), por exemplo *Darth Vader*, respeita a ordem mas oprime. Trabalhando este alinhamento, você trabalha muito, o mestre trabalha. Tudo é xp, para passar de nível ganha xp, você montou um personagem e escolhe, se ele é bom, vai ter agir a todo momento como bom, o mestre vai sempre colocar à prova para levar para o outro lado, você tem que agir como bom. Outra coisa se você montou ele como mau, você tem que jogar com ele mau e o mestre vai colocar personagens bons. De repente você, do conto de Tolstoi, o Diabo monta uma igreja para todo mundo agir como mau. No final o ser humano começa a praticar atos de bondade escondidos do Diabo. Ele reclama para Deus: Ó, fiz tudo o que você pediu e de repente o homem começa a fazer bondade escondida. Ele fala que é a natureza humana, a eterna contrariedade humana. Acho que é bem isso, você faz ele montar um personagem mau e o cara não consegue jogar ele mau, de vez em quando o cara cai você desconta xp do cara: o teu personagem é mau, você tem que agir como mau.

E: O que jogar rpg lhe possibilita fazer que não é possível na vida cotidiana?

Aha, muita coisa, desde soltar magia até bater em criaturas absurdas tipo ogres, orcs. O principal do rpg é a magia mesmo, um mundo mágico. Os outros mundos não têm tanta magia, mas são fabulosos mesmo, por exemplo, o Vampiro e tal. Talvez sejam uma espécie de resposta para nossa vista e que você queria saber que existe tipo vampiros, magia e coisas assim, no rpg você pode encontrar.

E: ... como você tem sentido esta visão negativa a respeito do rpg que tem se desenvolvido na mídia?

Olha, preconceito só de pessoas mais velhas tipo mãe de amigo,... não tem sentido preconceito tão grande, mas como antigamente eu não via isso, acho que ele tende a ficar cada vez maior. Mas em relação ao pessoal mais jovem, não tem preconceito.



*E:* Você segue alguma religião em particular?

Não. Eu gosto muito de filosofia, leio muito, a psicologia me trouxe muita coisa. Na religião sou católico, mas nem crisma eu fiz, posso dizer que sou cristão.

*E:* Conhece algumas pessoas que o rpg não foi benéfico?

Fora o stress físico, digamos, porque eu sei de caso de gente que jogou três dias sem parar. O lance de stress. Acho que tudo tem seu limite, acho que tudo que é demais é ruim. Acho que se o cara fica três dias jogando rpg seguido sem parar, sem parar para comer e dormir, pelo menos conheço muita gente que fez isso, sem dormir – acho que o cara tem que parar. Acho que o rpg tem o seu lado mau. Que nem o lance de Minas (assassinato na mídia), acho que é o seguinte, se o cara tem algum problema interno não é só o rpg que faz o cara surtar, mas se o cara leu um livro, ouviu uma música e se identificou com aquilo, eu acho que é a mesma coisa, tem o mesmo efeito. Você pega umas bandas de rock tipo *Black Sabbath*, tem umas músicas, eles têm sido processados porque suas músicas têm efeito mórbido e incentivado muita gente a se suicidar. Eu acho que se o cara tá com isso dentro dele, o que ele se identificar uma música ou rpg ele vai surtar, acho que não é só rpg, inclusive porque é um processo que te aprofunda muito mais.

*E:* Você acompanhou todo o processo de rpg aqui em Curitiba?

Mais ou menos, tem muita gente jogando de todos os gêneros. Na Itiban [banca de revistas] você encontra vários grupos e tem os grupos fechados, a maioria das...

*E:* Teve uma febre um tempo...

Já baixou e agora está tendo uma febre, na minha opinião dos *cards*, mas já tem algum tempo.

FIM

**S07**

*E:* Quando você começou a jogar rpg?

Eu comecei a jogar mesmo por volta de 92 ou 93. Porque antes eu jogava jogo eletrônico de rpg, sabia que existia de mesa, mas não tinha com quem jogar, então tive que comprar os livros e eu mestreí a primeira aventura com amigo meu, era nós e um amigo dele. Um ano depois surgiram quadrinhos lá perto de casa e um rapaz falou vai lá na Gibiteca, no Solar do Barão, fui lá e vi um caszinho discutindo sobre regras de jogo e me toquei: parece rpg né. Aí um terceiro, um rapaz que tava lendo quadrinhos falou: você quer rpg, venha aí e jogue na terça e na quarta-feira. Na Gibiteca abria às terças e quartas para jogo, agora é nas quartas e sábado. Aí, eu comecei a frequentar lá, mas oficialmente para as pessoas que me conhecem é em 94. Eu nunca tinha tido a oportunidade.

*E:* O que te levou a jogar rpg?

Curiosidade. Sempre joguei videogame que era determinado o que você fazia e era um pouco mais variável que os jogos eletrônicos. Porque no rpg é isso, você tem um conjunto de regras, você pode ter bastante liberdade para interpretar diversos personagens, pode variar os tipos, você não precisa sempre ficar no mesmo personagem, mesmo indivíduo, pode variar muito, pode jogar com crianças até bandidos, seja homem ou mulher...

*E:* Você começou por curiosidade e continuou porque...

Libera a imaginação, dava para fazer coisas diferentes, mas mais pela imaginação mesmo. Foi o que, na época de adolescente, então a imaginação a mil.

*E:* No começo você jogava bastante lá?

No começo eu jogava só umas 2 ou 3 horas, tempo curto pra quem joga rpg, porque quando você começa a jogar rpg você perde a noção do tempo do relógio, você se desliga. No começo jogava pouco tempo, depois ficava a tarde inteira, às vezes ia durante a semana, porque fazia curso de informática ficava lá lendo um pouco. Comecei aos poucos a jogar até meia-noite e pegar madrugada (ônibus) para voltar e depois a ficar na casa de um colega. Até porque naquele tempo era mais tranquilo para andar assim, então passava uma noite inteira jogando ou uma tarde inteira.

*E:* Onde você jogava mais nessa época?

Nessa época eu jogava mais... como nessa época a Gibiteca ia às 4 até as 10:30 eu jogava às terças e quartas quando tinha uma passagem pelo centro e às vezes ia aos sábados, pegava carona com meus pais e ia para lá e ficava. Senão ficava em casa. Depois eu comecei a mudar para a *Hobbit* (loja, bar e centro cultural) um clube que fechou. O ex-dono fechou se casou e estudou comigo ano passado aqui na minha sala.

*E:* Ah, o J.?

Isso mesmo. Depois continuei e na casa de amigos porque em Curitiba não tinha mais clubes abertos para jogar.

*E:* Como você começou a desenvolver os grupos para jogar rpg?

Por afinidade de jogo, ia lá e falava: tem um grupo jogando tal sistema, ia lá e conversava e vamos começar a jogar... e com eles a gente perdeu o contato, acho por causa da mudança de moradia. De pessoa daquela época, contato só com uma pessoa. O resto, mudaram de vida, mudaram de cidade.

*E:* O rpg toma bastante tempo da pessoa, né?

Sim, toma muito. Depende muito da pessoa, se você tem bastante tempo livre, quando você é adolescente assim então teus pais não te obrigam a fazer muita coisa, você pode trocar um esporte, jogo de futebol por rpg, mas via de regra os jogadores são muito notívagos, jogam muito à noite. A hora que a gente está chegando em casa, 9, 10 h da noite, os caras estão começando a jogar. De manhã, na hora que você encontra muito trabalhador indo para o serviço, você encontra muito jogador de rpg com sua mochila nas costas voltando do jogo, alguns até pousam na casa dos outros, passam de um dia para outro, vira noite e dia na casa de um amigo só, às vezes faz viagem e tal, fazem uma vaquinha e compram umas pizzas e tal e vão direto jogando.

*E:* Atualmente, qual a frequência com que você joga?

Olha, eu estava jogando com a frequência de uma vez por semana, evidentemente teve uma época que eu fiquei parado, daí eu voltei com esta frequência e daí depois parei, a uma ou duas semanas sem jogar, não porque eu não tenha estímulo do personagem, mas é porque eu estou cansado mesmo. O pessoal joga sempre à noite e é esgotante sabe, mãe sozinha doente, ajudar em casa, terminar a faculdade, estou no final do curso, tocar outro curso e procurar emprego então é meio difícil. Chega no final de semana fico em casa, vendo televisão, lendo um texto, fazia tempo que não lia e é só isso, não consigo ter esta disposição. A gente começava a chegar às 10 h (da noite) e até todo mundo chegar

começava 11:30, meia noite e ia até 4:00 da manhã se tinha que levantar cedo no outro dia ou até às 6 da manhã. Em média 6 horas de jogo, algumas vezes passava.

*E:* Como eram as aventuras de vocês?

Geralmente eram contínuas, normalmente campanhas medievais porque você começa uma e como uma novela tem seqüência em capítulo. Você vai fazer algo que vai para aventura seguinte e tem seqüência, por exemplo, se alguém falta no jogo ele perde aquilo que aconteceu e não vai ter tanta evolução assim e se você falta às sessões de jogo, o seu personagem não vai ver o que aconteceu no jogo. Mesmo que os outros jogadores contem, eles vão falar em *off*, não no jogo, você vai ficar meio por fora, menos evoluído que os outros, não tão bom quanto eles.

*E:* O seu grupo é bastante assíduo?

Sim, tem alguns que vão de vez em quando ou por impossibilidade ou porque têm outra coisa para fazer, então o pessoal procura montar o grupo no dia e horário que possa para todos, que falte no máximo uma ou duas pessoas.

*E:* Quanto tempo duram as campanhas, em média?

Varia muito, eu mesmo já mestreí campanhas no Solar do Barão que durou 1 ano, todo sábado e durou das 2 até as 7 horas. Quando é uma campanha o número de personagens é fechado, não entra mais ninguém, de vez em quando entrava mas eu não me importava com isto. Jogava campanhas, tem uma nos EUA que é lendária, existe desde que começou o sistema de jogo durou de 10 a 15 anos. As campanhas podem variar em questões de semanas, varia de quanto você joga.

*E:* Suas campanhas duram em média quanto tempo?

Esta é contínua e não tenho idéia de quando vai acabar. Tem uma que eu jogava aos domingos que por impossibilidade vai ser mais curta, tanto que ele matou vários personagens para ver se encurta.

*E:* Quanto tempo dura?

Olhe a gente chega às 9:00h da noite, joga e às 3 ou 3 e meia da manhã tem que ir embora porque os pais dele voltam para casa. Acho que 4 semanas, 3 a 4 meses para sair. As campanhas tendem a se prolongar como histórias em quadrinhos, ficou uma pontinha e começa outra aventura, pode não ser o mesmo mestre, mas pode ser outro que aproveita a idéia e continua. Vai engatando e depende dos jogadores quererem continuar... Tem também as aventuras solo (*warmshops*) um dia só e ela tem que começar e terminar naquele dia. É muito usada em encontros de rpg e demonstração comercial, chamam de *play test*. O mais comum é jogar uma campanha. Cria um apego com os personagens e tem tempo de desenvolver o personagem como gostaria que fossem, o interessante é por causa disto. A campanha é interessante por causa disto, é como um filme que tem inúmeras continuações, tipo "Sexta-feira 13" que vai continuando e não acaba mais.

*E:* Me conte como é este aspecto de continuação do personagem, como é a relação das pessoas com o personagem...

As pessoas vão ter um certo ambiente ali tal, por exemplo, uma história medieval, na época que comecei a jogar era o *Robin Hood*, era Inglaterra antiga, então ela vai construir um personagem daquela época, ela se imagina naquela época, então vai ser um arqueiro, arco e flecha, pode ser do bando do *Robin Hood* ou pode ser dos caras da lei, então cada um vai montar o personagem que acha legal e que vai se divertir naquele jogo, então está

baseado nisto. A pessoa quer fazer algo, por exemplo, quer fazer um personagem que vai sacanear os outros, um ladino ou ladrão que volta e meia vai roubar os outros, mas talvez não faça por maldade ou porque é cleptomaníaco, ou vai sacanear e depois devolve.

*E:* Você acha que as pessoas refletem as características pessoais nele?

Totalmente. Elas se mostram muito no jogo, elas não jogam com aquilo que elas não querem. Eu já vi os dois lados. Existem mestres que têm um quadro de personagens predeterminados, você tem que jogar com eles.

*E:* Quando você começou era assim...

Por sorte o personagem ia com a minha cara, mas as pessoas preferem montar seu personagem, alguns mestres dirigem e as pessoas vão ter que se moldar outros dão liberdade para montar o personagem de acordo com a história e nisto ela vai colocar muito ali dela mesma ou do que ela queria que ela fosse.

*E:* Com você percebe esta questão pessoal do personagem nas pessoas?

O pessoal se empolga muito, não é difícil, mas exige um pouco de tempo e de experiência. Mas elas ficam um pouco desanimadas, de mau humor e coisas assim, senão elas ficam divertidas, animadas e de bom humor. Elas podem ser muito introspectivas na vida real, mas no jogo modificam bastante.

*E:* Como você é, se modifica também?

Atualmente estou fazendo personagens que são mais ou menos a minha cara, não estou mudando muito não. Até me falam por que você só faz personagens que se dão mal, porque eles são você demais.

*E:* Você fugia com eles?

Fugia sim, porque, diga-se de passagem, eu sou uma pessoa bastante assim problemática, sou muito introspectivo e muito tímido e modifico no jogo e tomo atitudes que não tomaria na vida real. Aí fica a pergunta que isto é até variável de pessoa para pessoa, tem gente que diz que sim, outros que não, que o jogo dá um pouco de desenvoltura pessoal. Depende de como ela joga e com quem ela joga, do teor ou tipo de aventura. Se for uma aventura tipo videogame que você vai ficar matando monstinho e vai para casa feliz com um monte de dinheiro, ou que tenha uma trama psicológica ou uma história no meio, que os jogadores são pessoas mais adultas e vão trazer temas mais adultos com maior profundidade, que enquanto jogar com pessoas mais jovens com menor experiência vai ser um joguinho de videogame e matar monstros.

*E:* E na sua experiência pessoal, você conseguiu perceber mudanças em você jogando rpg?

Eu acho que eu me tornei uma pessoa menos tensa nesse aspecto porque a pessoa vai para o jogo e define o que ela quer, por exemplo, vai para uma aventura medieval e define quero bater, bater em todo mundo e descarregar a minha raiva e matar em um monte de monstros, quero fazer medidas para todas as damas e tal coisas que eu não faria normalmente na vida real, então a pessoa vai lá e ela libera a tensão seja cantadas imaginárias com mulheres, homens. Eu acho assim uma terapia de relaxamento, liberar a tensão, outras usa mais o psicológico e fica em um tema mais sombrio assim, mas aí eu acho que vai do gosto do freguês, com fosse uma locadora de filmes que você escolhe participar.

*E:* Qual você gosta mais ou se identifica?

Olhe, no começo eu gostava mais de histórias medievais, gostava mas hoje não como antigamente que era matar monstros e ir para a casa feliz, um jeito de descarregar a tensão. Depois eu comecei a ver outros meios psicológicos como *storytellers* tal com lobisomem, vampiro, porque eles carregam mais o lado psicológico bastante grande, político, ele tem uma profundidade psicológica bem legal, mas eu já não gosto tanto do Vampiro porque ele é muito *dark*, eu já fui assim adolescente agora já passei dessa fase.

*E:* Você acha que jogar vampiro te deu uma maior profundidade psicológica ou maior percepção?

Maior percepção, porque as pessoas que ficam jogando vampiro geralmente elas são mais adultas e têm uma percepção diferente. Quando eu comecei a jogar eu tinha 17 anos e elas tinham mais de 20 anos, umas tinham até 30 anos e uma diferença de mais de 10 anos, uma outra maneira de jogar e de ver o mundo transfere isto para o jogo, então tem uma visão mais elaborada do mundo e você vê a coisa diferente também.

*E:* Então deu uma visão mais elaborada, o outro era bem e mal...

Isto o outro era bastante maniqueísta.

*E:* E o vampiro...

É uma coisa bem subjetiva, mas você nunca sabe o que é certo e errado porque no próprio livro diz que você é um vampiro, uma pessoa condenada, mas há uma chance de salvação. Em termos de jogo, os truques para tornar o personagem mais forte existem, mas para fazer o personagem, o teu vampiro que não é condenado, mas tem uma salvação, remete às nossas pessoas normais do nosso mundo possam manter uma felicidade mas ela existe. Não está somente nos bens materiais, os vampiros podem perceber isto, eles podem ser muito ricos, mas vão sempre viver às custas de alguém, você pode conseguir uma felicidade, mas conseguir sustentar isto é difícil.

*E:* Como você acha que isto te ajudou a...

Neste ponto, apesar de um jogo obscuro, ele traz porque você vê uma esperança, uma chance de salvação neste mundo. As pessoas, tanto que até um atributo você possuir fé, é algo raro, as pessoas não são deste mundo, são fracas, suscetíveis a muita coisa e ela ter fé num mundo desse é difícil.

*E:* Jogar vampiro te trouxe alguma... enriqueceu pessoalmente estas coisas que conversamos?

Imagino que sim, mas a mudança é tão gradual que quando você vê já aconteceu.

*E:* Pode me falar desta mudança?

É de perceber comportamentos teus que acontecem, por exemplo, quando você ....vai reagir de acordo com o jeito de quem está mestrand o jogo, por exemplo, tem um sujeito que contra ele eu não tenho nada, mas como ele não gosta de jogar comigo pela minha maneira de agir quando eu jogo com ele eu me dou muito mal. Algo que com outros mestres não causaria tanto malefício, com ele nossa eu tô perdido. Então cada mestre coloca a sua visão pessoal daquele mundo e você vai aprendendo o jeito de cada pessoa e o modo de lidar... você tem uma maneira particular de ver o mundo e o mundo feito por outra pessoa é bem diferente, você está entrando no mundo da outra pessoa.

*E:* Então, você aprende a diferença do outro, se colocar no lugar do outro e ver as conseqüências ...

Isto, porque se eu me colocar no lugar que eu estou, eu faço uma coisa e ela diz: você está errado e *pá*, ela não vai dizer pessoalmente, ela vai manipular o contexto para que você se dê mal, porque ela não pensa daquela forma ou ela não gosta daquilo por algum motivo então você vai se dar ruim naquilo. Outra forma procurando satisfação você vai fazer algo para se dar bem. Você vê como cada mestre joga diferente, nossa, com tal mestre eu não posso fazer isto senão eu perco o personagem, com outro posso fazer isto e aquilo...

*E:* E na relação com os outros personagens? Tipo: “eu quero fazer algo e faço”, de forma impulsiva, algum arrependimento depois?

Muitos grupos que eu participei eles levam as coisas para o lado pessoal. No grupo que eu estou participando eu matei o personagem de um amigo meu e não vai ter problema. Tem gente que leva a coisa para o lado pessoal, você tem um personagem 4 ou 5 anos jogando e morreu na tua mão agora, e você não fez aquilo de maldade, foi um erro nos dados, uma atitude impensada, algo que você entendeu de uma forma e o mestre de outra, então deu uma confusão e acabou nisto. Então no caso, o lado pessoal não pesaria tanto...

*E:* E você pensou uma coisa e aconteceu outra. Isto te permite pensar na vida? o que você faz e as conseqüências de suas ações?

Acho que sim. Uma vez até já imaginei certas coisas e pensei, bom e se eu fosse um personagem, o que este personagem chamado R. faria? Ah faria isto, se eu não tivesse isto faria...Sempre que eu estou parado assim para fazer algum negócio eu penso, bom se eu fosse fazer isso e isso. Assim eu já penso na pessoa com a qual eu vou ter uma relação e já penso em uma possível resposta, é como na vida eu vou ter que rolar os dados para ver como é que é.

*E:* Então você acha que jogando teve um desenvolvimento e consegui perceber melhor suas ações...

Para mim sim, mas para mim o jogo é uma coisa e a vida é outra e toda experiência na vida é válida, é uma experiência ainda que num plano puramente fictício, ela tem possibilidade de abrir a percepção para novas escolhas, é muito válida.

*E:* E ela abriu para você a percepção de novas escolhas?

Sim, com certeza.

*E:* maior consciência de você na sua vida?

Por exemplo, eu tenho um personagem e vou cuidar dele e por cima disto tem eu, sou uma pessoa, e você acaba se olhando como pessoa por cima disso, através do personagem. Você acaba se cuidando para certas coisas. Isto varia de pessoa para pessoa, tem gente que não se atina para isto.

*E:* Qual o personagem que você mais gosta ou mais joga?

Depende da ambientação, em medieval, depende do meu estado de humor no dia, se você está mal humorado você mata ele ou faz algo que não devia com ele. Você muito provavelmente você vai perder o personagem. O que acontece que quando você está em mau dia, os teus resultados na sorte são ruins e tuas ações são pensadas com outros olhos que não do personagem. É que nem no caso do teatro, pra você jogar tem de entrar no personagem e esquecer da tua pessoa, tem que colocar 100 por cento nele, você tem que fazer o melhor possível.

*E:* E no dias que você está mal, consegue fazer analogias com tua vida de modo geral?

Faz alguma coisa, mas percebe à medida que o jogo acontece, geralmente quando você está morrendo. Você começa a se dar conta disto quando começa a fazer algo de errado e depois você pára o jogo. Geralmente eu faço isto, pessoal estou meio sem pensar e pessoal, passo a vez (o próximo), tenho um tempo? Sim, aí eu penso um pouco e passo.

*E:* Depois que o jogo acontece, o seu estado de espírito, você consegue ter consciência dele?

Sim, mas depende do humor e de como foi tocada a história. Se for uma aventurinha de videogame não vê que possa acrescentar, é como ir num bingo e ganhar um monte de prêmio e tal. Acho que isto é a mesma coisa.

*E:* E as campanhas? aventuras de 3 a 4 meses...

Nas campanhas você vai vendo o personagem e vai se animando com isto. Tem na gíria o que se chama rpgista *overpower*, quando vai ficando mais forte e superior aos outros, fica superior, superior e está vendo seus colegas e vai indo bem e deixando eles para trás e você está bem superior. Você fica até um pouco envaidecido com teu personagem, aí acontece um dia de má sorte e você morre com ele, aí você fica triste, mas nada que seja ruim. Ganhos e perdas, no início quando você começa a jogar assim não tem muito elaborado a questão sentimental assim, no caso quem começa, a maioria das pessoas que começa é adolescente da minha geração de jogadores, de 10 anos para cá, alguns não souberam elaborar bem esta perda do personagem, outros mais um, opa morri. Agora quando você é muito inexperiente, muito novo, você sente muito e tenta deslocar teu foco de empatia para um objeto, seja ele real ou não. As crianças não têm aquele amigo imaginário? então você cria um personagem imaginário que vai agir como um amigo imaginário e acho que não vai ser um retrocesso aquela ingenuidade infantil de trazer um personagem que você vai conviver com ele, mas isto vai depender do funcionamento psíquico de cada um. Tem gente que o personagem morreu acabou e tá bom, agora tem outros que chegam a pegar trejeitos do personagem e depois que sai do jogo fica falando igual ao personagem, fica falando alto no ônibus, falando disso e daquilo e tal regra, e veja como ele é e faz trejeitos e mostra, isto abrilhanta a sua própria psique, isto é meio perigoso.

*E:* Conhece algumas pessoas que [doença]

Já conheci, perdi o contato porque perdi o telefone e não vi mais, outros até vejo, mas vi alguns que tiveram cacoetes diferentes baseados na premissa do jogo, por exemplo, o pessoal começa a jogar vampiro e começa a procurar livros de magia, vai na pública [biblioteca] e lê São Cipriano e faz não sei o que, como ser satanista. Lógico que questão de ser adolescente e tá elaborando aquele processo, normal ver muito adolescente que está e vamos para o bar jogar um pouquinho e um monte de cerveja e vai jogando muito. Associa-se muito, por isso tem má fama, o lado negro do rpg.

*E:* Você chegou a ver gente que confundiu o mundo imaginário do rpg com a realidade?

Percebo sim. Tem um amigo meu, inclusive foi com ele que eu joguei a primeira vez, ele tem quase a minha idade e ainda ganha mesada e essa mesada ele gasta 200 a 300 reais por mês em jogo e rpg. Uma vez minha mãe passou de ônibus e viu ele falando sozinho e, às vezes ele vai a um local assim começa a conversa e puxa um outro que remete ao rpg. Criei uma denominação que o rpg algo que vicia do parasita ao simbiótico, algo assim são três níveis. O primeiro é algo assim, você joga sem compromisso, diversão livre. O nível que você está começando a ficar dependente, você tem que jogar sempre, se falta uma

semana compensa na outra jogando mais, mas você não pode deixar de jogar, sabe, aquilo que você gosta de jogar e se surge um filme daquilo você tem que estar ligado. O terceiro nível é algo mais viciante, você tem que estar nas lojas de rpg, tem que estar lá dentro, tem que estar jogando na internet, tem que estar por dentro do lançamento novo e comprando livros, conversando sobre bem e você não passa bem. Tem um quarto nível de vício total que a pessoa chega a ligar para todo mundo para jogar [insiste] vamos jogar... é um vício insuportável. O quinto nível é do parasita simbiótico, a pessoa já pode comer e viver rpg. Conheço pessoas que já ficaram 24 horas sem comer e dormir jogando, eu já fiquei 48 horas mas parando para comer, mas o pessoal fica [jogando direto] aquela pessoa tem que ficar direto, tem pessoa que ficou uma semana na casa do outro, de 4 a 5 dias seguidos assim, vou para o rpg ao vivo – *live action*. E na noite, acaba e vai para outro local e volta e não pára de jogar. Acho que a pessoa para parar de jogar isto, daí ela necessita quase de uma terapia.

*E:* Você consegue algumas pessoas neste último estágio?

Eu estive perto, mas não cheguei. Tem o A. que deve estar flutuando entre 4º e 5º estágio, porque brincadeira, uma pessoa de classe média que gasta de 200 a 300 reais por mês só com rpg, não tem a noção completa do que os pais ralam para conseguir isto...[sem noção do dinheiro].

*E:* Você falou que chegou perto, nível 4, pode falar um pouco disto?

Foi pouco antes de eu ter experimentado, assim, eu uma certa época, acho que foi um tipo de escapismo, problema em casa e tal. Não vou negar que muito rpg tem um certo problema em casa que ele vai descarregar nos jogos. Assim uma fase maníaca que eu tive, então para mim acho que tanto faz como tanto fez, tava jogando direto e sem conseguir emprego, tava nem aí para qualquer coisa e não pensava em mais nada e não dava a mínima. Fiquei um ano por aí. Fazia isto, mas eu tinha uma vida noturna muito ampla, todo dia eu saía e bebia alguma coisa, tava sempre saindo, acho que tava sempre na balada em lugares bons e ruins. Eu vivia e jogava aqueles personagens do Vampiro, que viviam pela noite perambulando, vivendo aquela vida notívaga.

*E:* E você jogava Vampiro nesta época?

Era o jogo que eu jogava mais porque naquela época tinha épocas problemáticas, até eu sei que eu, por exemplo, já parei com isto. Conheço gente que já teve problema de cair embriagado dentro de casa e a mãe... jogando rpg e beber de se afogar em um copo de água ou então a pessoa já é e se tornou missionário em Santa Catarina. A pessoa tem que despertar o outro dentro dela.

*E:* Como é este despertar?

Eu acho que se deu em 98 na época do meio do ano que me sentei para entrar na faculdade, daí eu passei no vestibular e tinha os meses de janeiro e fevereiro para começar as aulas, mas no final de outubro que eu me acidentei, entrei em coma profundo e fiquei um mês e daí para frente e tudo não dava mais para mim. Já era uma outra esfera, uma modificação de valores, na minha vida. Uma transferência dramática assim de vida e morte você acaba mudando os seus valores, daí foi uns anos assim que... eu perdi membros da família, tive problemas de saúde, financeiros, tudo isto me fez pensar: tenho que voltar para o mundo real. Tudo isto me colocou muito para fora desta loucura.

*E:* O rpg na época para você foi uma fuga?



Foi uma fuga, hoje em dia é uma distração assim porque os mesmos amigos que já jogam comigo assim e tal, vamos jogar assim e tal, a gente pára e faz tal coisa. Assim, tô sem dinheiro e preciso fazer isto, você me ajuda? Sim. O que procuro no rpg é estabelecer vínculos de amizade, o jogo é mais um motivo para dizer vamos lá, vamos se encontrar, no jogo a gente pára e vamos ver algo. Na casa de um amigo meu a gente passa mais comendo, bebendo, falando bobeira do que jogando. É um motivo para reunir o pessoal, eu estou faltando à campanha assim e não dou satisfação porque estou faltando.

*E:* Você sente que jogar rpg contribuiu para modificar ou desenvolver uma característica sua?

Para mim é isto, não sei se foi pela percepção pessoal minha, eu acho que dá diferença sim. Porque o rpg, se você joga com atenção não só no personagem, mas no ambiente, você percebe que você tem um leque de coisas a fazer e quando você percebe que isto tá no mundo ao teu redor. Conheço gente que não tinha a mínima coragem para falar com mulher, não conseguia nada, tava na sétima série na minha idade, fez cursos no ensino médio, coisas que eu nunca imaginei que ia conseguir era carteira de motorista, mas tem e problemas com mulheres não tem mais. Uma pessoa conseguiu se desenvolver bem.

*E:* Quando o rpg se torna nocivo?

Varia de pessoa para pessoa, ela tem que ver isto, porque os colegas de festa querem mais é zonear... eles não vão ver o perigo, quando falam isto é que a pessoa já está muito viciada e geralmente falam por brincadeira, alguns não ligam e levam na brincadeira, outras dizem: daí, não estou nem aí com isto. Isto é um perigo, ela não vai se dar conta disto, ela tem que se perceber... e não adianta falar isto, porque ela vai negar. Os amigos de jogo não vão dizer isto, naquele grupo porque vão ser iguais... rpg é um jogo interessante, mas com o tempo se ela se der conta ela pode se viciar e despender muita energia que pode ser utilizada para outra coisa mais produtiva. Acho que é uma opção boa para quem está iniciando e não sabe como se vê como pessoa assim a nível intersocial.

*E:* É um jogo que possibilita bastante ....  
É, sociabilidade e visão intrapsíquica.

*E:* E a leitura de livros...

Olhe eu tive facilidade desde pequeno para inglês, mas tive que desenvolver para jogar rpg. Tinha um jogo que eu adorava era só em inglês, eu fui na loja e tal, embacei, fiz um esforço e comprei. Tinha idéia que as aventuras eram prontas, depois fui ver que eu tinha que desenvolver elas, mas para mim serviu para aprender inglês na época, não tive curso, foi na base de procurar palavra por palavra no dicionário e de tanto procurar eu aprendi. Vi umas letras estranhas do lado da palavra, fui no dicionário fonético e comecei a falar também [uma época sua leitura de inglês era boa]. Tem certos sistemas que vivem em um mundo diferente e exigem um conhecimento diferente, mas a fantasia é calcada na realidade e você tem que saber para acontecer [seguir as leis e saber como funciona].

*E:* O que jogar rpg lhe possibilita fazer que não é possível em sua vida cotidiana?

Você tem a opção de tomar uma atitude errada não que você queira tomá-la, mas você pode tomar e ver que quem vai morrer não é você, é o personagem e ter esse aprendizado. O que pode acontecer de ruim é você perder um personagem...

*E:* Quando você começou a jogar jogos?

Foi tem final de 92 e início de 93, mais ou menos.

*E:* Como foi e quais os motivos?

Eu comecei assim porque tinha um amigo meu, ele comprou uns livros a princípio e a gente começou a jogar aqueles livros, eram aventuras prontas. A gente achou divertido e procurou saber mais sobre o que era aquilo que a honra, daí a gente descobriu que existiam vários tipos de jogos acordo de um gênero específico, com regras específicas, começou a aprofundar mais.

*E:* E como continuaram?

A gente começou a jogar vários estilos diferentes, e a procurar várias opções. Para diversificar.

*E:* O que te atraiu no início?

O que mais me atraiu foi de repente a possibilidade de encarnar um personagem. Em aventuras que eu mesmo pudesse criar, que eu pudesse desenvolver uma história e com algum outro amigo meu, participar e interagir com um mundo diferente. Se tornar o herói do jogo.

*E:* Se tornar o herói do jogo? Como era sua vida nesta época?

Minha vida era bem parada vamos dizer assim, estudando terminando o segundo grau. Basicamente não tinha começado a trabalhar ainda, estava procurando auxílio para saber o que ia fazer no vestibular, e tinha muito tempo de sobra. Ficava em casa e sair com os amigos e a vida era mais ou menos essa.

*E:* Você jogava bastante?

No começo era relativamente pouco, a gente só ia jogar umas duas vezes por semana, e jogava de quatro a seis horas cada vez. Antes jogava videogame.

*E:* Você comentou que era tímido nesta época...

Sim, era bastante tímido. Era difícil para interagir com outras pessoas que eu não conhecia, não tinha certo contato ou referência, mesmo nas escolas era uma pessoa pouco sociável. No primeiro grau era bem menos sociável, comecei a abrir no segundo.

*E:* Depois que você começou a jogar jogos mudou?

Fiz amigos. Um amigo meu que eu considero um irmão para mim, ele é meu vizinho e desde os 8 anos a gente mantém contato.

*E:* Você joga muito atualmente?

Atualmente jogo, geralmente uma vez por semana. A gente passa normalmente uma sexta de um sábado que dá para todo mundo se encontrar.

*E:* Qual é a duração média dos jogos?

Geralmente de 3 a 6h.

*E:* Você mestra ou joga?

Atualmente jogo, mas geralmente mestre.

*E:* Que diferenças você percebe entre mestrar e jogar?

Eu gosto bastante de mestrar, jogar é bom. Você pode digamos desenvolver melhor aquele personagem e tudo, mas como mestre você tem a possibilidade de criar e desenvolver qualquer coisa que você imagina, qualquer tipo de mundo que você queira criar ou adotar. Você pode de repente não querer criar um mundo próprio, mas utilizar os conceitos básicos de um mundo jornada nas estrelas, de todo um mundo ficcional. Tem o mundo do *Conan* [filme “Conan:O Bárbaro”] que dá para desenvolver histórias, tem o mundo do Tolkien [escritor e autor de “Senhor dos Anéis”] também.

*E:* O que você prefere?

Eu prefiro desenvolver os meus próprios mundos, criar as culturas e desenvolver tudo por mim mesmo. Eu acho isto é mais interessante do que pegar um material de referência já feito, assim posso estar utilizando melhor a minha criatividade, não que eu não leia textos, materiais ou não vá utilizar alguma coisa de lá, mas eu prefiro através daquelas idéias criar uma coisa nova, uma coisa diferente.

*E:* Quanto tempo você gasta para criar uma nova aventura?

Uma média de 3h por semana.

*E:* Como você descreveria a importância do rpg na sua vida?

Seria muito grande. Tem me possibilitado abrir mais contato com as outras pessoas, serviu para que eu pudesse pensar sobre tudo isso que eu sou hoje. Basicamente me possibilita perceber uma certa mudança na minha personalidade.

*E:* Vamos por partes. O rpg possibilitou você se socializar, como?

A princípio foi socialização. Nossa, através dele eu conheci dezenas de pessoas, tanto de Curitiba como de São Paulo também, dessas posso dizer que algumas dúzias são meus amigos e desses ainda posso dizer que tenho grande estima.

*E:* Daí você falou que mudou muita coisa, é você...

Comecei a perceber melhor nos jogos. Antigamente eu tinha problemas nos jogos e depois eu percebi que não era gerada nos jogos, mas alguma coisa que remetia para fora do jogo. Por exemplo, problemas de relacionamento com amigos, família.

*E:* Você pode explicar melhor isto daqui?

É complicado falar de uma situação. Uma vez eu discuti com um amigo meu e quando eu ia fazer uma coisa com meu personagem ele achava que não era o melhor a ser feito e eu insisti e acabei fazendo, contrariando a vontade dele e ele ficou muito chateado comigo por causa disso e eu achei que não tinha nada a ver por que era só um jogo. Não tinha nada pessoal, e eu percebi depois que minha relação com ele era uma coisa de poder também. Contrariar ele no jogo era como se tivesse contrariando ele na vida real.

*E:* Acontece muito isto, perceber similaridades entre o jogo e a vida real?

De vez em quando.

*E:* Você percebe como você atua no jogo e na vida real?

Eu percebo, bem melhor do que percebi antes. Eu me deixava levar, agora tenho discernimento.

*E:* Teve vezes que você mudou de opinião por perceber alguma coisa?

Parava para pensar no que estava fazendo durante o jogo. E falava comigo mesmo sobre isso. Eu realmente não faria se fosse eu mesmo, então determinadas coisas do jogo me

sugerem questionar sobre as coisas. As atitudes dos personagens com as atitudes que eu tenho.

*E:* Você acha que ele foi muito importante para outro jeito de ser então?

Sim...

*E:* Quando você está mestrando, você consegue perceber as relações com as outras pessoas?

Consigo. Antigamente não, mestrava uma aventura e a achava que era só isso que importava o jogo. Não importava a relação que os jogadores tinham entre si, agora vejo isso.

*E:* Mestrar te ajudou a perceber melhor?

Eu acho que na verdade foi uma coisa que ajudou bastante. Jogar e mestrar possibilitam você a compreender como as coisas funcionam, colocar a lógica do que acontece no mundo, tem uma lógica abstrata do jogo. Um carro, se vem numa velocidade muito grande e bate, esmigalha. No rpg isto é muito abstrato, eu tenho os dados que dizem o que acontece. Você tem que usar muito mais o seu bom senso do que as regras propriamente ditas...

*E:* Te dá novas possibilidades deste aspecto?

Assim tipo, a pessoa quando se expõe a determinada coisa, pode acontecer muitas coisas com ela e no jogo você tem que usar o seu bom senso para que isto possa ser transmitido ao jogo.

*E:* E em termos de relações pessoais?

Assim já fica bem mais claro. Porque você vê como a pessoa reage em determinado personagem diante de uma situação que você como mestre apresenta para ela. Se ela tem uma dificuldade pessoal em resolver aquilo, digamos assim, sendo que o personagem dela teria teoricamente capacidade para resolver a situação, mas o personagem seria médico e ela teria que montar um diagnóstico sobre uma doença, mas a pessoa não tenho conhecimento e você percebe que ela não tem, mas o médico dela teria conhecimento suficiente... vai se valer do bom senso do mestre em ajudar esta pessoa. Assim como não tentar forçar mais do que ela pode, digamos fazendo ela estar sempre em tensão se é muito emotiva, não dá para forçar ela.

*E:* O jogo que você normalmente joga?

D&D.

*E:* Algo especial te atrai nele?

A fantasia dele.

*E:* Que personagem você mais joga?

Ultimamente eu estou jogando mais com o *spellcaster*- chamado fazedor de magias. E então é um personagem que é relativamente fraco perto dos outros, em termos assim de qualquer coisa é suficiente para acabar com ele. Mas ele é muito poderoso porque qualquer magia que ele faça pode dizimar exércitos, salvar amigos dele. Milagrosamente.

*E:* O que atrai você para ele?

As possibilidades que ele fornece, ele pode resolver as situações utilizando o raciocínio, a parte da interação, ele sempre sabe pegar a espada que quer, onde está o dragão.

*E:* Você lembra do teu estilo de jogo comparando com agora. Como era no início?  
Interagia a menos, respondia as questões com bem menos palavras quando perguntavam, não entrava no personagem, não interpretava. Agora quando eu jogo, procuro imaginar aquele personagem, o que elealaria naquela situação, o que ele faria, não mais assim tipo o que eu faria, no começo você pensa muito no que eu faria não no que o personagem faria naquela situação, por mais que...

*E:* E o teu estilo de jogos de aventura mudou muito de lá para cá?  
Mudou, a minha forma de mexer mudou bastante. Eu procuro fazer alguma coisa com mais interação, divertida, antigamente era muito sistemática, quase como se estivesse jogando um jogo de estratégia, o que cada um tem que fazer onde ele deve apertar para fazer isso ou aquilo, não tinha muita interação entre os jogadores, era entre o jogador e o ambiente.

*E:* Você vê alguma relação entre o teu estilo de jogar e suas mudanças?  
Isso é possível, porque hoje eu sou bem mais aberto, mais sociável e acho que isto refletiu na forma de mexer. Não é simplesmente propor um problema de solucionar, propor um jogo divertido e uma situação e juntas criar, interagir e divertir todo mundo.

*E:* Você era mais sistemático antes?  
Sim, agora eu sou mais livre.

*E:* Então, jogar rpg ajudou você a se tornar mais flexível?  
Sim.

*E:* Qual o personagem que você mais gosta ou se identifica?  
Ultimamente eu estou gostando muito de jogar com uma personagem que ela vem de uma cultura isolada, uma ilha onde todos cultuam um único deus e conseguem sobreviver nesta ilha por causa das bênçãos deste deus. Ela é uma guerreira sagrada, três pessoas nesta ilha têm esta missão, de proteger. As outras duas são os pais dela e é por um personagem, a princípio é uma mulher e uma coisa que eu quase assim nunca joguei com um personagem mulher. Uma personagem extremamente divertida, naqueles momentos em que o grupo está em uma tensão ela consegue que o grupo fique mais relaxado e mais confiante. Ela é um pouco expansiva, que é uma característica dos personagens com que eu tenho jogado, colocar um pouco mais de impulsividade. Ela vai de cabeça na missão dela e as situações que estão ocorrendo são novidades para mim. Para mim está sendo uma novidade jogar com este personagem, algo que eu nunca tinha feito antes, um padrão de vida completamente diferente do que se possa imaginar o que seja para uma idade média. Porque a parte da ilha que ela morava era dominada por umas criaturas e era tudo perfeito, agora ela está vendo como o mundo exterior é difícil, está tendo que enfrentar muitas coisas e ela está se questionando muito até que ponto ela ajuda. Veja isto não é só uma questão do personagem, é de todo um contexto que me atraiu para esta personagem.

*E:* Que coisas você está aprendendo jogando com esta personagem?  
É complicado dizer. Solidariedade. Ela está aprendendo a importância de escutar e compartilhar os outros, que é uma coisa digamos assim eu também eu aprendo. É importante e bom ouvir os outros e não ficar só com a sua opinião...

*E:* Como é jogar com uma mulher a primeira vez?

Fazer refletir assim sobre coisas que são importantes para elas. Porque é diferente, muito do que a gente, mas minhas concepções como homem me bloqueiam para perceber o que é importante para uma mulher frente à determinada situação.

*E:* No grupo que você joga tem alguma mulher?  
Tem duas.

*E:* Elas falam muito a respeito do personagem?  
Elas comentam que ela é engraçada, divertida e até uma dessas meninas está jogando com um personagem homem. Então parece ser uma coisa interessante, ela está explorando esse lado mais dominador.

*E:* E na composição do personagem, elas ajudaram?  
Não, me deixaram livre, não quiseram opinar.

*E:* Como que o rpg contribui para mudar as características de você?  
Eu acho que é mais pela via da interação com as outras pessoas. Porque rpg só se constitui com outras pessoas. Então você tem que interagir e aí jogar, você não pode ter um mestre que fala e mostra tudo e o personagem o jogador que fica quieto escutando. Tem que ouvir aquilo que o mestre diz, captar e já bolar alguma coisa para o teu personagem fazer com aquilo. Esta interação que o rpg possibilita é que faz com que possa desenvolver.

*E:* Algum lado pessoal também que o rpg envolva o jogador na interação...  
Determinadas coisas que são colocadas no rpg, acho que fazem a gente vez em quando parar para pensar sobre temas universais como amor, relacionamento de casal, questões como guerra, o que leva as pessoas a cometer determinados atos tipo como Hamlet que gira em torno da vingança. Então o rpg falar destas questões universais e faz com que durante as aventuras você pare e pense, será que meu personagem seria uma pessoa vingativa se de repente matassem o pai dele como acontece em Hamlet? ou aconteceria tudo isso e viveria uma vida pacata e tranqüila.

*E:* O que o rpg lhe possibilita fazer que não é possível na vida real?  
.... o rpg te dá várias opções de pensar... sobre.... digamos assim pensar e fazer coisas que você nunca faria no seu consciente digamos assim, não é nada saudável você quando está perseguindo um bandido pular de um prédio para outro. Você pode cair e morrer, mas como é fictício você pode fazer basicamente o que te dar na telha, porque os riscos são bem diferentes. Que nem o cinema, você está assistindo e o cara pula de um lado para outro e o rpg te possibilita isso, fazer estas coisas mirabolantes que a gente vê no cinema, que com certeza 99% da população não faria.

*E:* Imaginar coisas e vivenciar...  
Imaginar coisas e vivenciar sem necessariamente ter que fazer aquilo concretamente.

*E:* Obrigado.  
Tem várias escolas de vários projetos que já estão adotando o rpg como ferramenta como o computador para ensinar crianças a escrever.... uma ferramenta virtual, mas o rpg transporta os alunos algo assim....[vivenciar por exemplo, reação da química] a pessoa aprende tendo uma vivência, diferente de lendo ou decorando um texto.

*E:* Então o rpg possibilita esta vivência?  
Sim, ele possibilita a vivência com apreensão intelectual.

E: Eu tenho que perguntar, você conhece alguma pessoa que no rpg misturou imaginação com a realidade?

Até hoje não. A gente conhece alguns casos, mas que são relatados principalmente nos EUA porque a indústria do rpg lá é muito maior e lá acontece não é só com rpg mas com filmes também. As pessoas se inspiram com personagens de filmes e literatura e começam a fazer coisas absurdas.

E: Algumas pessoas têm relatado que se tem preconceito. Como você sente isto?

No meio em que eu estou e inserido não. As famílias delas tratam o rpg de uma forma mais benéfica, reconhecem os benefícios que o rpg pode trazer. Já vi em revistas que falam de casos extremos que as pessoas chegam a queimar e brigar com o filho com medo de ser algo que tenha alguma influência má, às vezes por questões religiosas ou pessoais.

E: Obrigado, acho que é só isso.

Em relato falou que quando namorava jogava menos rpg, nos finais de semana com a namorada e eventualmente com mais alguém. Depois que parou de namorar sobram vários convites para mexer e jogar, mas ele está tendo de se segurar um pouco senão ele se perde. Está trabalhando por conta e faz estágio em hospital universitário.

## S09

E: Quando você começou a jogar rpg?

Comecei a jogar praticamente em 94.

E: Lembra como foi?

Me interessei pelo jogo *Dragon Quest* (DQ) que tinha caixa e tudo aquilo. Era um outro esquema e comecei a jogar com ele com meus amigos e foi indo e criar toda uma história dentro do jogo. Esse tinha uma história com três seções diferentes e eu prolonguei o jogo depois. Do esquema do jogo eu fiz o meu próprio mundo, uma espécie de pré rpg. Depois de alguns anos usando o mesmo o DQ deixei de usar tabuleiro e depois que eu fui conhecer os outros esquemas.

E: O que lhe interessou em mudar o jogo e de conhecer outros esquemas?

Eu conheci o jogo de jogar e saber como ele funcionava e dentro daquela atmosfera DQ que é uma atmosfera D&D que a gente chama de *medieval fantasy*, que é aquela coisa de criaturas, lembra o Senhor dos Anéis e tem uma boa idéia do nível em que pode chegar esta fantasia. E medieval sempre foi uma coisa que me interessou muito. Passei um ano na Dinamarca e foi a escolha oportuna, sempre gostei dos vikings, daquela área na época medieval e sempre me interessou essas coisas.

E: Este jogo lhe possibilitou viver estas fantasias?

Sim de conseguir ser isso, ser um personagem que estava ali dando machadadas em alguém e depois estava tudo ok no mundo real, era uma possibilidade de chegar nesse mundo de medieval fantasia. Interfere nele.

E: Atraiu. Você continuou jogando, como foi?

É, daí eu passei um tempo sem jogar porque fiquei longe do meu grupo. Eu fui montando praticamente uma casa com esse grupo que mudou muitas vezes, mas no fim quando estava indo viajar para a Dinamarca a gente estava no meio do caminho ou terminando, eu matei todo mundo. Então acaba esta história aqui e quando eu voltei daí engrenou em uma nova saga usando direto D&D que antes mesmo de eu ir viajar e durante o jogo do DQ a gente também jogava Vampiro de vez em quando e mudava um pouco esquema, mas o que eu tinha aqui e mestrava era o D&D. Quando eu fui viajar em 98, daí a gente já voltou jogando o D&D.

*E: O que lhe atrai no o rpg?*

Atualmente, acho que a liberdade que você tem da tua imaginação de colocar, acho que isto me atraiu a princípio, mas hoje em dia eu vejo mais como a possibilidade dentro do jogo de autoconhecimento e de diversão. A gente se reúne e começa a pirar e imaginar personagens malucos e rir do começo ao fim, então isto é que ultimamente tem sido o mais importante para mim. Quando eu penso em jogar rpg, eu já penso em coisas divertidas, me desestressar e não ficar cobrando regras e o outro que... hoje em dia já tem um grupo que é mais conhecido, a gente já se conhece e como a gente joga então já é uma coisa mais tranqüila. E eu já sei que eu posso esperar a parte da diversão mais mesmo. Você tem a própria coisa da adaptação de uma pessoa a outra, tem as pessoas que levam o jogo pelas regras e não vai. Eu já fui muito de me ater muito à regra que jogar hoje se eu acho que precisa, vai lá e joga o dado mesmo, então é a interação mesmo, mais a interação e ver o que o personagem faz. Se você está no mundo do rpg e não entra, porque o personagem do rpg faz você passar por situações que você é obrigado a fazer parte, a questão é essa aí, da aventura e você vai ser colocado em uma situação difícil e desconfortável e vai ter que correr atrás com os recursos do seu personagem dentro daquele mundo e vai dar um jeito de se safar. Em fim de resolver os seus problemas, então isso é muito legal porque você pode perceber se você conseguir a conversão para o real é muito legal. Então um jeito tranqüilo, um jeito de você treinar a enfrentar as situações do seu dia a dia.

*E: Pode falar mais disso?*

Eu acho que dentro de todos esses jogos, antes a coisa era mais jogo mesmo, daí você vai percebendo que você pode. Eu mestre há muito tempo mas ainda não sou mestre mesmo assim, com clareza de pegar uma coisa do cotidiano e jogar dentro do meu grupo assim, eu não faço isso dentro de um jogo de uma maneira adequada, mas é uma coisa que o contrário é o verdadeiro. Normalmente eu coloco os personagens em situações que eles vão ter que se ver ali enfim, de ser uma garotinha que está apaixonada por um herói quanto de um dragão que é aquelas coisas poderosas assim que é um inimigo sópé poderoso que eles sabem que não podem enfrentar naquela hora, mas que eles vão ter que enfrentar mais tarde, então se eu já vejo aquelas coisas se ele se perceberam que tal lugar do dragão é mais desprotegido e eles já vão se preparando. Antes eu fazia muito assim, o mestre paizão, o deus benevolente que eles sempre se safavam, eu sempre dava um jeito de eles se safar. Então eu fico mais desenvolvido dentro do próprio jogo, então ficou mais tranqüilo assim sabe, eles já... sabe a gente já não tem vergonha um do outro, dentro do jogo a gente já... o que deu na cabeça e ele vai tentar fazer, por mais que na hora que ele fale os outros caíam na risada. E dá para... dentro deste grupo... eu fazer do imaginário do jogo que as pessoas tenham uma certa maneira de enfrentar os seus problemas na vida, apesar de ser um jogo que nada mais tem que ser divertido. Um dragão e enfrentando



você na tua frente e você prestes a morrer, não dá para trazer isto, dá para dizer assim uma certa tranquilidade para enfrentar seus problemas diários.

*E:* E para você, por que você sente que ele te ajudou na sua vida?

O rpg inclusive é mais fácil acho que no dia a dia de todo ser humano no nosso entendimento do mundo assim a gente pula para o fantasioso sem perceber, sabe. A gente acaba fantasiando e não percebe necessariamente, eu acho que o rpg, como a gente está ali sempre se treinando a fantasiar, a hora em que a gente se pega numa hora dessas em que a gente está fugindo do real. A gente pensa olha isto é fuga da realidade, porque ao menos eu tenho esse sentimento comigo que eu já estou, que eu já reconheço bem a fantasia. Isto foi uma coisa, outra coisa foi do rpg foi falar as coisas do jeito que você quer falar. É até interessante dentro do jogo mesmo, você, por exemplo: um rei falando para seus súditos, falar como um reialaria e também o próprio fato de falar mesmo, mas não que eu fosse muito tímido e tivesse algum problema com esse tipo de coisa, mas eu vejo isso em alguns amigos meus extremamente tímidos que hoje em dia e eles estão muito mais tranquilos em falar com qualquer um, dentro deste grupo que eu tenho.

*E:* Você também era um pouco tímido?

Eu era assim, mas nem tanto. Não diria que me causasse problemas, era mais. Sabe, eu não era de não falar oi ou bom dia para uma pessoa desconhecida. Era mais de quando chegava a níveis mais profundos de relação eu cortava.

*E:* Jogar rpg te ajudou a...

Ajudou, mesmo porque dentro de toda esta imaginação e de autoconhecimento, se conhecendo melhor você começa a ficar mais seguro de si e você consegue mostrar mais para as outras pessoas níveis da sua pessoa seja de carência seja de orgulho mesmo, você consegue se mostrar mais sem medo de ser feliz. Afinal você faz isso quando você está com um personagem em um mundo totalmente ilusório, por que não fazer isso na vida real.

*E:* Você falou também de autoconhecimento você pode falar um pouco sobre isso?

Como que eu me conhecer melhor com o rpg? Eu posso dizer que uma das coisas é que o rpg me deixou uma pessoa muito organizada. Dentro do rpg, organizada com papelada essas coisas, essa parte da organização, me ajudou a formar isto em mim. Hoje em dia até sinto falta do rpg porque estou meio avoado assim, mas eu sei que ele já me ajudou nisso e .... por exemplo, eu quando mestrava e daí de repente, assim tinha aquela vontade de ser cruel com os personagens. E daí depois eu me percebia porque naquele momento eu tinha a assim essa vontade de ser cruel, essa perversidade e daí dava graças a deus que tinha externado isso no rpg e não na vida. Porque senão eu tava fazendo alguma.... e já tive... coisas que não chegam a traumatizar, mas você como humano falha e eu sei influência de algumas cabeças, normalmente de gente mais nova jogando comigo. Enfim, ela dá uma idéia e você já faz comentários não adequados ali de uma humilhação, não com esse intuito, você está ali fazendo piada e tal e faz comentários que acabam humilhando a pessoa. O rpg te dá a possibilidade de fazer isso, a capacidade de você, o sendo mestre, um controle até abstrato eu diria assim dos personagens e das próprias pessoas que estão em volta, envolvidas no jogo, para mim é isso então, aprender a observar o efeito que eu tenho nas pessoas dependendo das minhas ações sabe e daí começar a medir melhor as ações no sentido... porque pouco rpg é uma coisa muito

psicológica, sabe aquela coisa depois de uma sessão de jogo se tivesse acontecido alguma coisa eu olhava para aquela pessoa e pensava: puxa vida, no momento que dei aquela cortada e até o fim da brincadeira e ela ficou ali sem se divertir, o que não é o objetivo. Então essa coisa, e isso o rpg não que deixe claro, mas ele permite a todos os que estão jogando a vislumbrar claramente o efeito que umas pessoas têm sobre as outras dependendo da forma como que elas se relacionam e das próprias emoções, porque é uma coisa assim, porque eu pensar por que tal entidade que eu tenho odeia aquele personagem ser estiver dentro da trama e por que... então sabe, você vai montando toda uma sociedade, então o rpg me deu uma noção mais apurada da própria sociedade, das maneiras como, das relações intersociais e da maneira como a sociedade funciona porque na hora em que eu realmente comecei a me interessar em fazer uma cidade, uma história toda verossímil você tem que fazer pesquisas, ver uma padaria. Uma cidade medieval, você tem coisas mais básicas, onde é que eles vão estocar comida, onde é que está tal lugar... então você tem que montar toda a estrutura social e você acaba se ligando a algumas coisas que você pode fazer analogia. Este mestre zumbi é como se fosse um curandeiro ou um médico para nós.

*E:* Você sente que o rpg desenvolveu alguma característica especial em você?  
Uma característica específica assim...

*E:* Uma característica em geral...

Deixa eu ver ... olha uma das características que se não foi por rpg que me deu ele ajudou bastante foi de falar de coisas absurdas com naturalidade, então aí talvez seja assim acreditar nas mentiras que você conta para você mesmo.

*E:* Interpretação, talvez?

Interpretação sim e também o jeito como eu falo. Uma coisa até interessante é entender as pessoas assim, sabe conversando uma pessoa você vai vendo como ela está sem necessariamente estar perguntando, você perceber a pessoa porque dentro do jogo isto é muito importante, você precisa perceber os outros como o mestre. Você está querendo que o jogador perceba tal coisa, por exemplo, que tal pessoa quer dar um sinal para chamar a atenção dele, como você vai fazer isso? Então para fazer isso, você não só precisa saber a relação entre os personagens, como também você precisa saber alguma coisa do jogador que dentro do jogo vai chamar a atenção daquele jogador, fica uma coisa meta rpg. Se tivesse que ser uma coisa específica seria isso, compreender as pessoas e as relações foi o que o rpg me ajudou nisso.

*E:* E alguma característica de personalidade?

Não vejo que tenha especialmente com timidez, talvez o falar. Eu falo muito, eu falo bastante talvez isto tenha sido desenvolvido no rpg que é desenvoltura para falar, falar corretamente, não é isso.

*E:* Quanto tempo você joga rpg? Quantas vezes você joga o rpg?

Olha, atualmente a gente joga pouco, eu dei uma parada. Algum dos garotos está em duas faculdades, outro, a diferença de idade é grande, então ultimamente a gente está para marcar a próxima sessão. Deve fazer um mês que eu não jogo. De vez em quando a gente joga quando tem um tempinho ou vou na casa de alguém, mas não é aquela saga é só uma aventura na hora. A gente jogava normalmente uma vez por semana, no máximo uma vez a cada duas semanas. Nas épocas mais áureas era praticamente todo dia, estava todo

mundo praticamente chegando do colégio na mesma hora e jogava a tarde inteira. Há dez anos era mais ou menos assim, a partir das 6h até as 8, 9h, mas nos últimos dois anos para cá tem sido mais madrugada. Começa às 9h da noite e vai até as 6 ou 8h da manhã. Uma média de 10 a 12h por jogo.

*E:* Qual é o tempo em média que você gasta ou gastava nos jogos? Contando tudo por semana.

Para preparar o jogo, demoro mais ou menos, quando eu preparo que não é sempre porque eu já tenho um mundo. Quando eu estava montando este mundo eu diria que por semana eu gastava umas 12 ou 16h no mínimo por semana para desenvolver e daí uma vez já desenvolvido, quando já está plenamente desenvolvido e tem uma idéia geográfica do local, então muitas vezes eu crio na hora mesmo a aventura. Se eu não tiver nenhuma aventura preparada eu não vou dizer não. Daí inventa na hora.

*E:* Como você descreve a importância do rpg na sua vida?

Eu diria que é mais próximo do muito. Muito pelas relações, pela forma como eu vejo as relações e... mas eu diria que é grande a importância que eu dou pela própria maneira como de eu lidar com a fantasia e reconhecê-la e colocá-la na vida assim e estar com as pessoas e esta coisa da percepção mais apurada do mundo. Eu digo que tem uma importância bastante grande.

*E:* Você é mais mestre ou jogador?

Se for pelo prazer é tanto mestrando quanto jogando, mas ultimamente eu sou mais mestre até porque eu sou o mais velho do grupo e tenho um mundo já formado. Então normalmente eu sou mestre.

*E:* Pode escrever um pouco este mundo que você montou?

Tem um mapa assim que eu imagino que seja do tamanho da península européia ou ibérica, um pouco mais de território. Eu comecei criando um reino que era um reino decadente que tinha de uma maneira que ele já não existia mais, tinha só ruínas de alguns castelos e algumas cidades. Ele ficava próximo de uma cordilheira de montanhas, próximo a um outro reinado, no meio de dois reinados. Um de magia, com vários magos que viviam brigando, não é um reinado, mas é uma região com vários clãs de magos e outro reinado mesmo que era bastante... rico em minérios. Daí aproveitando deste reino que estava decadente, na fronteira deste reino, na cordilheira tem um território de um titã. Então na minha concepção, ele seria praticamente um deus, ele só não é um deus porque ele não consegue criar o próprio plano existencial dele, ele cria um plano existencial dele, mas sobre um plano material que já existe. Essa cordilheira é a fronteira do Reino com o titã, então é assim: quando o você olha você só vê um descampado até os limites desse reino e até onde a vista enxerga. Quando você entra nele, vai aparecendo o plano do titã. Plano fantasma. A saga então foi que um grupo de demônios tentaram destruir o que restava da vida deste reino decadente, venderiam este reino para o titã, dinheiro ou riquezas de outro tipo e ao mesmo tempo estes demônios e estavam fazendo um complô toda uma... fazendo umas peripécias para se tornarem reis do reinado ao lado. Vamos dar nome Vanseti era o Reino decadente e Lothendir o reinado que os demônios queriam ficar no lugar do rei, não diretamente. Tinha uma coisa do irmão do rei que mandou o rei para a morte e dentro de toda a aventura, enfim eles salvaram tudo isso. Quebraram a banca desses demônios. Próxima a esta região tem a região de um império que está em desenvolvimento, e daí eu já fiz vários. Porque quando a gente não conseguia reunir o

grupo a gente jogava, por exemplo vinham só duas pessoas a gente jogava com outros personagens e em outras regiões daquele mundo. Então assim eu vou construindo cada região do mundo. Do Reino de L eu já tenho praticamente tudo, todas as cidades, a vida social no papel que são as partes mais desenvolvidas e tem outras regiões, penínsulas, golfo enfim uma série de coisas. Tudo começou por aí, um reino decadente que tinha dois castelos, um deles abandonado e 2 cidades e estados maiores e um reinado com quatro estados, castelos já mais tipo Europa de 1200 ... castelos de pedra já estruturados.

*E:* Você demora muito tempo, há quanto tempo está em desenvolvimento neste mundo?  
Estou desde 1999, 2000. Na verdade no começo mesmo foi só a cidade, eu precisava começar a jogar com ele de volta em 90 pouco. Cada um inventou o seu personagem. Porque é uma coisa assim, no começo a gente sempre usa o personagem para criar. Porque como é que o personagem então vivia em tal lado, então eu vou montando o meu mundo em torno do personagem até que depois que está o mundo e o personagem estruturado aí associa uma coisa a outra e vou criando as histórias e as tramas que aconteceram dentro daquela região.

*E:* O que atrai você neste mundo que você montou?

Olha, é divertido. As figuras célebres, os épicos como eu acho, aqueles personagens meus que são imbatíveis, que sabem tudo, sabem que tem alguns que eu até lembro dentro do próprio jogo. Ninguém sabe de tal coisa, chega este personagem e diz: é assim! Os outros tiram sarro: ó, ele sabe tudo, é a luz divina... então e além disso, eu gosto bastante, mais pelos personagens, talvez por me identificar, não pelos superpoderosos, eu diria que os ícones das regiões, eu gosto muito, me apego muito a eles, eu faço histórias e tramas bem na hora em que eu estou pensando na vida dos personagens como é que é e dá para encaixar.

*E:* Você falou sobre os personagens que você se identifica com eles, pode falar sobre isso?

É um mundo criado por mim, eu acredito que externei muita coisa minha neles. Então alguns deles eu reconheço que não é uma identificação comigo assim é uma identificação com aquela característica ou virtude que eu gostaria que eu tivesse, sabe? tipo paciência é uma delas, aquela criatura que eu disse que sabe tudo é extremamente paciente em todos os momentos. Teve um momento na aventura que o grupo todo caiu na emboscada, ele estava escoltando eles e caiu numa emboscada e tal e ele assim totalmente calmo e tranqüilo, imaginem assim o mundo caindo e paredes de gelo se formando e ele calmo e tranqüilo e sabe fez a magiazinha dele e resolveu o problema. Isto é definitivamente uma coisa que eu externei, joguei no personagem uma coisa que eu queria ter em mim. E outras coisas assim, dentro da psicologia deve ter síndromes e tudo, com é, o mito do herói que com certeza se aplica em muitos momentos que eu tenho, mas com certeza, é como se fosse eu diria, se fossem amigos criados, meus amigos imaginários criados.

*E:* E através deles você consegue aprender algo, por exemplo, um pouco mais de paciência?

Olhe, eu consigo desenvolver, mas não é uma coisa fácil porque é aquela coisa assim, o que você quer é trocar aquela chavezinha entre o real e o imaginário a seu bel prazer, mas não é assim que acontece, então quando você está ali dentro do imaginário é possível você perceber coisas tuas ali, mas eu vejo mais comigo é depois, sabe a decorrência de tal ato do meu personagem, ou como o personagem se adaptou àquela situação imposta ali,

na verdade é analisando o jogo daí eu consigo perceber coisas minhas... é muito mais fácil eu perceber e analisar os defeitos e as coisas que poderiam ser diferentes do que o personagem incutir em mim uma característica que eu não tenha... é muito mais fácil fazer o diagnóstico através do rpg do que o tratamento. Diria que é acontece, eu já vi... nunca vi assim, por exemplo, neste momento da minha vida eu estou mais clamo e então eu remeto àquele personagem, vou fazer como aquele... com por exemplo, agora eu sou o Heman e vou empurrar esta geladeira, mas eu acredito que é possível, não que eu tenha feito isto em algum momento. Não que eu tenha feito isto: eu vou colocar esta minha pendenga aqui sentimental ou mesmo que eu tenho que fazer alguma coisa aqui no jogo para ver como é que é, é mais na hora de analisar o que foi feito...

*E: Diagnóstico né. Olha e inevitável perguntar em termos do pessoal que confunde realidade com fantasia, você não conhece algum caso?*

De confundir não, mas o que acontece bastante que eu vejo em jogadores mais novos assim é que eles não conseguem fugir para o imaginário, eles não conseguem sair de si mesmos, eles não conseguem deixar que alguém mestre: meu personagem é assim e assado e aconteceu isto e aquilo e tipo acho que... problema de adaptação, sabe, eles não sacam o jogo. De coisas doentias que as pessoas vão para os cemitérios fazer o ritual satânico... é jogado na nossa era mesmo, eu não cheguei a conhecer mesmo até o contrário, mas existe, tenho amigos que jogam mas nunca chegaram a casos diria assim, patológicos, mas creio que existe é possível porque tudo isto que eu disse ele me ajudou a me conhecer, se a pessoa não saca que na verdade é ela mesma, que o personagem é ela mesma que está externando o que gostaria de ser, se a pessoa não se liga que o rpg é um jogo que dá para você olhar para ele e analisar ele, você acaba confundindo as coisa que aquilo lá é você mesmo e você pode mesmo enfim fazer aquilo que seu personagem poderia. É tentador mesmo, porque as possibilidades do seu personagem são muito mais abrangentes que a sua, até porque esta é a fantasia mesmo, mas chega a conhecer mesmo, não.

*E: O que jogar rpg lhe possibilitou que não é possível na sua vida cotidiana?*

Fora matar quimeras e criaturas, mais para o meu jogo eu acho que tem muito de você não sofrer conseqüências. Eu estava analisando o último que saiu "A rainha dos condenados" é um filme de vampiro e tal... e eu sempre joguei vampiro e tal... eu parei para pensar e caramba, até conversei isto com um amigo meu, gostaria de ser um vampiro e toda esta coisa romântica e tal, mas puta cara, eu ia ter que me alimentar de pessoas e realmente a primeira vez que eu parei para pensar nisto: eu ia ter que matar as pessoas para senti-las em êxtase enquanto eu estava matando. Sabe isto gerou uma angústia, sabe eu não conseguiria, aha! Eu gostaria de ser um vampiro, sabe eu não gostaria, esta atmosfera tétrica que é uma coisa desagradável, eu diria que é isto assim. Rpg permite que você faça uma série de coisas sem se sentir culpado, sem se pensar duas vezes, sem você passar pela angústia toda que gera, se você é um policial e mata um bandido, pô beleza, você matou no jogo, se divertiu e tal fez seu objetivo, beleza, legal, seu personagem vai continuar a sua vida. Fico imaginando um policial dar um tiro em alguém e depois ficar na cabeça dele, eu tirei a vida de alguém, eu matei, seja o que for acontecer com esta pessoa ela não está mais aqui. É uma coisa assim, os traumas, é uma maneira de lidar com coisas do ser humano, nosso próprio instinto é de acabar brigando entre nós mesmos. Esta coisa de auto-afirmação mesmo... esta coisa de animal, a meu ver o ser humano não deixou de ser um animal dentro dessa coisa. Então isto, externar estas

angústias e raivas, se fosse está com raiva vai jogar rpg e meter uma faca num vampiro. Não vai brigar na rua, é uma coisa de desabafo mesmo. é uma maneira muito boa de desabafar. Uma coisa que você não consegue de outra maneira, uma coisa que funciona muito bem. Tanto que era no desabafo dentro do rpg que eu via, por exemplo, que acertando um certo indivíduo que estava ali jogando comigo pessoalmente, eu via que tinha me exacerbado e daí começa o autocontrole e o auto-conhecimento. É tudo, mas acho que é uma coisa que o rpg possibilita e que eu não vejo outro jeito a não ser paintball ou alguma coisa, mas paintball você vai pagar 50 reais para jogar e ir brincar lá de matar os outros, os joguinhos de computador, mas no rpg, você realmente pode fazer coisas escabrosas, sentir raiva e sair com a consciência tranqüila .

Em conversa relatou que quando namorava jogava muito pouco rpg, pois saía com a namorada nos finais de semana. Antes de namorar e agora, tinha bastante tempo para isto. A namorada brigava com ele quando jogava demais, diminui para 2 vezes por mês.

## **S10**

*E:* Quando você começou a jogar rpg?

Comecei a jogar eu tinha doze ou treze anos, há dez anos estava na quinta ou sexta série.

*E:* Como você começou?

Um amigo meu me convidou a jogar, seu nome é Denis, e eu comecei a jogar. Naquele tempo a gente andava junto, um freqüentava a casa do outro e a gente começou a jogar rpg. porque um tio do meu amigo tinha trazido dos EUA o jogo do rpg porque aqui no Brasil não tinha aparecido ainda. Nesta época eu jogava banco imobiliário, o jogo da vida etc. Desta vez, me explicaram e eu joguei pela primeira vez.

*E:* Como foi esta primeira vez?

Achei muito divertido. Todo mundo participava, um jogo interativo. Gostei bastante.

*E:* Você continuou jogando?

Continuei jogando, quase todas as semanas até há pouco tempo.

*E:* Quando você começou a jogar, qual era a freqüência?

Olha, naquele tempo era umas duas vezes por semana, porque como era um jogo que precisava estar completo ficava difícil para reunir todo mundo e precisava de espaço para jogar.

*E:* Demorava quanto tempo cada jogo.?

Demorava a tarde inteira e parte da noite, a gente a gente não podia ficar à noite fora.

*E:* E depois teve vezes que ficaram à noite?

Ah eu já fiquei varando a noite inteira. Já fiquei dia e noite jogando rpg.

*E:* Dia e noite assim?

Chegou a 24h, 16h com o grupo junto, mas não jogando. A gente fica, para conversar ,para comer.

*E:* Que lhe atraiu no rpg que fez você continuar jogando desde aquela época?

Sinceramente, que mais me atraiu foi tipo a unidade do grupo. Na verdade, o rpg começou como uma vontade de jogar, e ali no final se tornou tipo uma chance de rever todos os amigos meus. Então o que atraiu foi a reunião dos amigos, a gente sempre jogando, e a criatividade também no caso. Isto que eu achei mais interessante.

*E:* Esta sociabilidade então entre as pessoas aumentou bastante?

Sim, porque você está sempre em contato com elas e está sempre conversando e debatendo. Porque quando você joga rpg você conversa todo tipo de assunto porque você está jogando, vivendo uma outra vida, fazendo um personagem. Coisas que você não falaria na vida real você começa jogando rpg, então isto é interessante porque você está sempre vendo o ponto de vista de todas as pessoas na mesa e isto ajuda.

*E:* Então rpg serviu para você conhecer melhor as outras pessoas?

Serviu, temperamento da pessoa, a visão que a pessoa tem do mundo, a criatividade das pessoas, a liderança ou não. Você conhece a pessoa bastante mesmo, porque você conhece a pessoa em diversas funções diferentes tipo de acordo com a situação no jogo de rpg, ela vai agir ou tomar uma maneira de agir diferente da outra, mas no fundo acho que todo personagem de rpg tem muito da pessoa que está jogando. Tipo, por exemplo estou jogando com L., ele tem é um mago mau, tem muito da pessoa neste mago mau, porque quando a pessoa está preenchendo a ficha do personagem do lado da criatividade, do alinhamento ele está colocando muito dela..

*E:* Você consegue perceber muito disto, das pessoas colocando o lado dela e tudo?

Consigo, na verdade, quando a pessoa está criando a ficha do personagem ela coloca muito dela. Às vezes o mestre do jogo impõe algo para você: olha jogue com um mago porque nosso grupo é um grupo de alinhamento mau, todos são maus. O grupo tem de ser homogêneo, não adianta ser um bonzinho no meio do grupo e tipo o jogo não sai, então geralmente é tudo ou maus ou bons. Então mesmo o mestre do jogo impondo: seja um mago mau. na hora que um cara tem que preencher a ficha e bolar um histórico, vai colocar muito daquilo que tem.

*E:* Você acha que jogar rpg ajuda a mudar a personalidade das pessoas ou desenvolver alguma coisa?

Ajuda, quando você joga de caráter ajuda muito a interatividade entre o grupo, você sempre está conversando e em todas as ações de rpg o mestre do jogo tenta que o grupo inteiro participa, então tem uma interatividade bastante grande entre as pessoas. O grupo define o rumo que vai tomar, então quando você joga com o mestre ajuda muito a sua oratória, criatividade. Ajuda você a entender as pessoas, porque quando o mestre está fazendo uma aventura ele bola o jogo de acordo com as personagens que estão jogando, então você tem que entender cada jogador, o que gosta, o que gostaria de fazer para reunir tudo isto em uma panela e daí sai um bom jogo. Porque quando você joga com uma aventura pronta, como esta de revista ou sem conhecer o grupo que joga com você, às vezes você vê que o grupo não gosta daquilo que você fez ou leu na revista.

*E:* Então você está me dizendo que o rpg serve para as pessoas terem conhecimento um dos outros?

Sim, depende do mestre, se ele não conhece os jogadores o nível de aventura fica bem ruim, bem técnica, tipo, bem parece um videogame. O grupo não interage muito, porque o

mestre não conhece as pessoas. O mestre conhece o temperamento, o tipo de jogo das pessoas, aí o jogo flui melhor.

E: E o jogador...

Aprende. Se você está jogando em grupo você tem que conhecer ele, então na verdade você tem que fazer parte dele, para fazer parte você tem que entender o grupo, se você for contra o grupo, então de um jeito ou outro você vai sendo excluído.

E: Para você, serviu para conhecer melhor as outras pessoas, jogar rpg ajudou você?

Bastante, porque comecei como jogador e jogo como mestre e depois como mestre tive 3 ou 4 grupos de rpg. Você jogando como mestre você começa a entender as pessoas e ver começa a compreender o que elas realmente querem, isto aos poucos. Por exemplo, eu joguei com o mesmo cara e jogador por 7 anos, mesmo personagem, você o que durou mais tempo no nosso grupo. Isto... comecei a jogar com o personagem, este grupo acabou e eu fiquei com ele, do grupo foi o único que ficou vivo. E os outros jogadores fizeram outros personagens e eu percebi que eles se adequavam ao meu personagem. Eles percebiam como seria o jogo, porque meu personagem era o único sobrevivente e eu comecei a me adequar a eles também e como mestre do jogo, eu estava preparando a aventura, eu pegava mais ou menos como ia ser a aventura e depois de entender eles eu começava a montar a aventura de acordo com o grupo.

E: Você me diz que ficou 7 anos com o personagem, você pode falar um pouco dele?

O nome dele era G. era um *necromancer*, praticava a necromancia, era feiticeiro, era um mago de um elemento que tende para o mau, 54 anos, viúvo, buscava o conhecimento e o poder. Isto é interessante porque eu comecei a jogar com G. quando eu tinha mais ou menos 14 anos e joguei até os 21 anos. Joguei dos 14 aos 21 anos com este personagem, eu amadurecido com ele e no começo eu era mais inexperiente, queria as coisas mais na hora. Na verdade era eu jogando, tinha aquele hormônio à flor da pele, com o tempo eu fui amadurecendo, ele foi buscando o conhecimento, alguma coisa que ele dava importância foi deixando de dar. Mais ou menos isso.

E: Que características tinha o V., esse personagem?

No começo vendo o livro, um amigo meu chamado C. tinha acabado de passar um livro chamado *necromancer*, é interessante porque o *necromancer* é mal, especialista que mexe com os mortos e os espíritos, com a vida a com a morte e com a cura. Foi bater o olho e gostar, por isso que o escolhi, porque achei uma coisa exótica, diferente e cada vez eu fui gostando mais do personagem, pelo leque de opções que lhe abriu para mim, mesmo sendo um especialista. Tinha essa parcela de magia e de conhecimento reduzidas porque era um especialista, no fim ele abriu bastante o leque de opções para mim escolher uma personalidade para o cara e a busca de conhecimento, níveis que outros magos não tinham conseguido alcançar.

E: Ele poderia ir mais longe?

Sim na arte da necromancia por ele ser um especialista nisso. Mais ou menos assim [segue-se explicação sobre especialidade] por ser um especialista você tem mais chance de um maior entendimento você cerca sua área de conhecimento mas aprofunda muito.

E: Isto te atraiu nele?

Atraiu bastante, abriu bastante oportunidades para jogo.

E: Foi isto que manteve você trabalhando com ele durante estes sete anos?



Foi e também porque o grupo permitiu que o personagem chegasse a um nível muito alto, estava dificultando um pouco as aventuras o porque o que aconteceu na verdade, como o pessoal tinha um nível alto e o meu personagem tinha chegado ao nível mais alto do grupo, era o personagem mais forte e os outros também estavam fortes, mas não tanto quanto o meu. Aconteceu que os personagens não precisavam mais do grupo, poderiam andar sozinhos, os personagens tinham força suficiente para fazer uma aventura, fazer como sozinho sem a ajuda do grupo. Isto é o que acontece quando se torna muito forte. No início, você tem que se unir ao grupo porque sozinho um personagem não consegue, então a gente conversa e fala para ter aquela aventura. Chegou ao nível em que os personagens estavam muito altos, então cada um fazia a coisa do jeito que queria e sozinho o grupo se tornou excedente e o pessoal começou a buscar cada um o que queria. Ah, eu queria fazer isso dizia um personagem e com o personagem do Carlos queria outra. Algumas aventuras, alguns personagens morreram. Acabou aquele entretenimento entre o grupo e acabou não dando mais vontade, a própria evolução do grupo acabou porque um não precisava mais do outro.

*E:* Então é essencial esta questão do grupo?

É sim, nos personagem quando você monta, se o grupo não estiver unido dificulta o aspecto do jogo.

*E:* Voltando a uma questão anterior, você falou que é importante o conhecimento dos outros, você conheceu a você mesmo jogando?

Permitiu, porque você começa a pensar quando tem o personagem há muito tempo e quando você resolve está fazendo a ficha de um personagem, começa a pensar: por que eu estou fazendo isso? Por que eu quero fazer isso? Tipo me ajudou a me conhecer bastante porque a gente tinha um mestre muito bom que era o Carlos e ele colocava a gente em situações realmente difíceis que você realmente vivencia. Quando você está realmente jogando você deixa de ser você para ser o seu personagem ideal, então ele coloca você tem situações difíceis e de bastante conflito que você tem que, tem medo, mas são difíceis e você tem que resolver aquele problema naquele espaço de tempo senão seu personagem vai sofrer um dano. Você fica triste, fica magoado, investe nestas coisas, pensa nisso, então me conheci bastante no rpg.

*E:* Pode falar em que aspectos você se conheceu?

Por exemplo, em uma situação de verdade que você tem que tomar uma certa decisão, e uma decisão que é melhor para um personagem seguir um caminho e o grupo quer seguir outro caminho e você tem que se impor, eu acho que a gente tem que seguir esse caminho. Como era muito importante para o meu personagem tomar esse caminho e não tanto para o resto do grupo eu tive que tomar a liderança do grupo, falar por que eu queria tomar este caminho, por que era importante para o grupo tomar aquele caminho, que eles iam ganhar de benefício, o que o grupo ia ganhar. Existe todo um debate, ela falou como eu falo como meu personagem. Então eu tinha que impor, colocar o meu poder e mostrar os benefícios para eles, e tinha que convertê-los para a minha decisão. Por exemplo, às vezes a gente tinha medo de fazer certas coisas e o meu personagem também tinha que fazer aquela coisa, por exemplo debater com um personagem e extremamente forte naquela cidade, com o chefe de governo ou prefeito da cidade, o rei e você tinha que conversar com ele, tentar ser amigo dele ou tentar convertê-lo à fazer alguma coisa. Quem fazia o personagem do prefeito da cidade era o M, mas naquele momento era o

prefeito assim como eu era o meu personagem. Situações assim que ele tinha que roubar alguma coisa meu personagem era alguém que roubava ou que estava passando fome e ele tinha que entrar na casa de algumas pessoas e roubar alguma coisa, bater na pessoa para conseguir fazer isso. Isto ajudou a me conhecer até que ponto eu consigo e até que ponto eu não consigo.

*E:* Isto te ajudou na vida em geral, no dia a dia?

Já, a imaginar já. A gente jogava outro estilo de rpg e eu me vi representando, então era mais ou menos assim: era um jogo que ocorria na vida real agora todos os personagens eram agentes secretos ou algo parecido, independente e eu era um agente chamado Victor Wolf. Ele era um agente secreto e trabalhava na CIA., tinha muitas habilidades, ganhava muito bem. A primeira vez que eu tirei a carteira de motorista, eu fiz auto-escola e sinceramente não sei como eu passei. Tirei a carteira e duas semanas depois chegou em casa, meu pai me deu o carro e foi para a praia. Então você vai para o cursinho de carro. Era uma sexta-feira, estava chovendo, estava no meio da R. Marechal Deodoro, com o trânsito muito cheio, primeira vez que eu tinha pego o trânsito. Lembro que naquela hora eu não imaginei que era eu, eu imaginei que eu era meu personagem que estava indo para algum lugar de carro. A ansiedade sumiu, foi uma beleza eu dirigindo meu carro imaginando que era outra pessoa. Isto eu consegui no o rpg a facilidade que imaginar que eu sou qualquer pessoa, eu tenho uma facilidade gigantesca de assumir um personagem ou a personalidade de uma outra pessoa.

*E:* Você consegue circular por vários papéis e isto ajuda bastante?

Consigo, eu consigo ser sério na hora que eu quero, ser brincalhão quando quero. Eu consigo ter na faculdade uma personalidade que eu não tenho quando estou com meus amigos, quando estou jogando futebol ou com determinadas pessoas. Eu assumo um papel e uma personalidade bastante fácil, mudo bastante de personalidade.

*E:* O rpg que lhe proporcionou esse tipo de coisa?

Sim. No jogo de rpg eu sou outra pessoa, então eu tenho que falar diferente, eu tenho que ter uma postura diferente, tenho que ser mau porque meu personagem é mau e bom se o meu personagem é bom. Eu já joguei o rpg como sábio, como agente especial, como mago. Tem gente que joga até como mulher, por exemplo, meu amigo M. é bastante interessante porque, segundo ele, ele vê como uma mulher pensa e ele não está jogando como homem, ele está vendo tudo do ponto de vista de uma mulher.

*E:* Então assumir um personagem que significa que você pode ver o ponto de vista do outro?

É interessante assim, você começa a pensar como a outra pessoa pensaria, e você entende a pessoa. Por exemplo, vamos supor você tem um conflito com um professor, então antes de você falar alguma coisa para fora você se pergunta: como um professor me veria neste momento? O então você imagina, você dando aula em uma turma de 70 alunos, você tentando explicar a matéria, nervoso e estressado, e um aluno tenta te enfrentar no meio de todo mundo. Como você faria naquele momento? Um professor, é claro, seria enérgico para tentar manter a soberania naquela classe. Então você consegue imaginar o que a pessoa faria, de acordo com a personalidade da pessoa e você consegue entender a pessoa.

*E:* E diz uma coisa, qual a importância do jogo de rpg na sua vida?

Bastante. A principal importância são as amizades porque eu estou há muito tempo e acho que eu convivo com as mesmas pessoas há muito tempo, não que eu não goste de outro jogo, mas acho que o rpg ajuda bastante porque tem que se encontrar toda a semana. As pessoas matavam, digo não matavam, deixavam o sábado à tarde para jogar rpg até a noite ou então você vai tomando um grau de amizade muito grande porque você convive com aquelas pessoas durante muitos anos. Você conhece muita gente em outros colégios, outros encontros por causa de rpg. O mais importante que ficou foi a amizade. A gente se encontra, fala de outros assuntos além de rpg sai, mas por causa que a gente ficou muito tempo junto a gente conseguiu fazer a amizade.

*E:* Você sente que jogar rpg contribui para modificar ou desenvolver alguma característica em você?

Ajuda. Quando você joga rpg você é mais sociável, você interage mais no grupo, você aprende a jogar em grupo, ajuda a oratória, criatividade, imaginação, ajuda você a entender mais as outras pessoas e a você mesmo, ajuda você a ter uma certa liderança em relação ao grupo, ajuda você a ouvir as outras pessoas, acho que é isso.

## **S11**

*E:* Flávio, como você começou a jogar rpg?

Na verdade, pela sexta ou sétima série. Tinha dois amigos meus, um deles ganhou o jogo de Natal e junto com este outro amigo meu tentamos descobrir o que era rpg ou, na verdade, eles não sabiam que era e começou meio assim. Descobriram e viram que precisava de mais de duas pessoas e eu era o mais chegado a eles e assim começamos a jogar e daí fomos se desenvolvendo e pegando o gosto pela coisa. Eles avançaram mais, compraram mais livros se aprofundando na coisa.

*E:* Você começou a jogar há dez anos, o que te atraiu no o rpg?

Na verdade a possibilidade de você ser outra coisa... acha que até certo ponto uma coisa infantil, de você ser um herói. Aquela coisa de, as pessoas cercam você e daí você bate em todo mundo, fuge, escapa, salva a mocinha. A fuga da realidade.

*E:* A fuga da realidade?

Exatamente.

*E:* Você joga rpg regularmente?

Atualmente eu dei uma parada. Faz uns cinco meses que eu não jogo, a última vez foi no início do ano. A pessoa que era praticamente o líder do nosso grupo, a pessoa com mais a influência, que é por acaso a pessoa que me levou para o rpg, Carlos, foi morar em São Paulo e daí o pessoal meio que relaxou um pouco e dispersou.

*E:* O que fez vocês continuarem a jogar rpg todo este tempo?

Primeiro pela união eu acho, porque a gente jogava rpg todo o domingo. A gente sempre se reunia. E também, não sei a ordem, porque é bom, era muito prazeroso. Extremamente divertido, apesar de que com o passar do tempo acho que, quanto mais chegava perto da maturidade, acho que o interesse pelo jogo ia caindo, acho que quanto mais você vai se aproximando da “adulter” (sic), o interesse pelo jogo ir caindo.

*E:* Mas vocês continuavam jogando?

Continuava jogando.

*E:* O que mantinha o interesse pelo jogo?

Acho que ser um jeito que o pessoal achava para estar junto todo domingo. Daí a gente comprava uma pizza e conversava e brincava bastante e pelo prazer que o jogo proporcionava.

*E:* Você falou no início das pessoas quererem ser herói, você pode falar um pouco mais sobre isso?

Assim, acho que quando criança a gente tem bastante disso e depois a gente perde um pouco com o passar do tempo. Mas é muito bom, mas é que é diferente você brincar com um boneco, você brinca com um boneco, você fantasia uma coisa. Você vai jogar futebol, aí você pega a bola e fala: lá vai, Flávio driblou 1, 2 chuta e mais um gol do Brasil. É uma coisa, agora nesse jogo não. Você continua com o mesmo personagem, muda é claro, mas você continua por anos e anos com o mesmo personagem. Isto faz com que você acabe se apegando ao jogo. Entende. Então não é uma coisa curta, sempre dá uma continuidade, isto faz com que a tua fantasia seja mais real. Até porque tem outras pessoas que também estão fantasiando, talvez isto seja interesse, você está fantasiando e outras pessoas também estão fantasiando e não tem ninguém para chegar para você e falar: ai que ridículo, você está se achando um Indiana Jones assim. Outras pessoas também têm o mesmo interesse, esta história de você ficar dentro do grupo te protege assim nesta fantasia. É bom assim, quando você começa a jogar, que o teu personagem sempre seja perfeito. O meu personagem luta bem, nada, é inteligente, é tudo de bom, quase nunca você pensa que as pessoas têm coisas ruins. Com o tempo você vai jogando rpg mais um pouco e você vai percebendo que é interessante que este personagem tenha algumas limitações, também o ponto. Que o cara não seja aquela coisa muito fantasiosa, tenha um pouco mais de realidade, o personagem tipo aquele bem fortão e burro. Com o tempo você acaba colocando aquelas limitações, mas o mais interessante é você ser o personagem nesse caso, é de você ter aquelas qualidades que às vezes nem sempre você tem. Aquela coisa assim tipo você se acha feio e o seu personagem é bonito. Você é fraco e o seu personagem é forte e assim por diante. Acho que é até por isso que tem muitas pessoas são do tipo “cdf”, muito inteligentes e que as pessoas caçoam... é justamente o este tipo de público e que o rpg atrai. Acho que o mais interessante é você ter as qualidades [no personagem] que você gostaria de ter [no real].

*E:* A você falou que tinha um personagem durante vários anos. Você pode falar um pouco deste personagem?

Eu joguei com alguns personagens, mas o personagem mais marcante foi na verdade. O jogo que a gente sempre jogava era naquele mundo medieval do Conan [D&D]. O meu personagem era Simon Dartlander. É até esquisito falar, mas então ele era um ladrão, muito inteligente, sempre quis que ele fosse bonito, não muito bonito, mas charmoso assim, que fosse ágil e esperto e que não fosse adepto de luta e de violência. Se fosse acontecer algo ele diria: não, veja bem... Então meu personagem era basicamente isso. Um ladrão e com um estilo, digamos assim. E os defeitos, com o passar do tempo eu fui aprimorando isso para o personagem que ele tinha uma certa dificuldade para arranjar namoradas mais sentimentais. Basicamente isto.

*E:* Você jogou bastante tempo com ele?

Sim, bastante tempo.

*E:* Ele mudou bastante neste tempo?

Sim porque eu também mudei. Aquilo que eu falei no começo você quer que ele seja perfeito, mas com o tempo você quer que ele fique mais real e mais completo, daí você começa a perceber que ele é um ser humano e não aquela coisa tipo super-homem. Aí você vai aprimorando ele colocando mais defeitos e qualidades, lapidando seria a palavra certa.

*E:* Daí você foi lapidando ele. ... O que você sente de relação do teu personagem, dele com você?

Quando eu comecei a jogar eu tinha um sério problema, isto é bastante interessante no personagem se quiser pesquisar... ele era mais ou menos o que eu não era. Na época que eu comecei a jogar eu tinha uns 13 anos, era inteiramente tímido e não conseguia me aproximar das meninas e não sei o quê... Então eu era complexado com isso, eu era baixinho e pequeno e meu personagem era exatamente o que eu não era, entende? Tanto que até falei que uma das coisas ele era bonito, este tipo de coisa, ele tinha qualidades que eu gostaria de ter, isto é básico. Sempre que você vai fazer um personagem você utiliza qualidades que você não tem e isso assim, usava bastante a personalidade assim tipo eu James Bond, estilosa assim, eu tento assim, ser como meu personagem era.

*E:* Você vivenciar ele em algumas horas ajudou você a desenvolver estas qualidades?

Acredito que sim, por causa que estava com outras pessoas. Por exemplo, digamos que tinha uma qualidade “a” que eu não tenha, a partir do momento que eu assumo o Simon, eu vou interagir com aquelas qualidades que eu não tenho com as outras pessoas. Então se ela fala eu queria ser forte e bater em todo mundo, a partir do momento que eu assumo o personagem, eu sou forte e bato em todo mundo. Aí eu chego no jogo e tem três pessoas jogando comigo, aí eu vou saber o que é ser forte e bater em todo mundo. Chega um cara mais fraco e diz: ô, estou precisando da tua ajuda, aqueles caras mais fortes estão me perseguindo. Pô, eu nunca tinha pensado isso, se eu fosse isto eu teria que fazer aquilo, aquele cara é forte, acho que ele é meio burro, nunca tinha pensado nisso. Então em resumo, acho que dá para se pegar as coisas, já que o rpg é um jogo de interação, dá para pegar o outro lado das coisas.

*E:* Pode falar um pouco de descobrir o outro lado das coisas?

Aaaah... Vou pegar um lado prático, do meu personagem que eu queria que fosse bonito e coisas assim. Tinha que viver de acordo com as regras, sabe, aí chegou um momento sabe que ele na aventura, que ele tinha que falar com uma mocinha e, como o personagem era bonito, as mulheres naturalmente se aproximavam dele, mas eu Flávio era eu Flávio sabe. Então é assim, mas mesmo interpretando um personagem eu não sabia como agir, como eu Flávio nunca aconteceu isso comigo, eu não sabia como o personagem agir. Então ficava travado e não sabia como agir e falava qualquer coisa: aha você é bonita e nada a ver. Então é esse tipo de coisa. Eu não sabia como o personagem deveria reagir e então ficava na dúvida. Sei lá, não sei, vou falar você é bonita e nada a ver. Então é esse tipo de coisa, você tinha a qualidade ali no papel, mas faltava ela ali para você executar, desenvolver melhor aquela qualidade, era o que faltava.

*E:* Aproveitando a esta questão da qualidade, o rpg modifica, serviu para modificar ou desenvolver alguma característica específica em você?

Acho que sim, a parte mais prática, raciocínio rápido. Você está jogando e assim, abre um buraco e você está caindo, então você pára e tem que fazer alguma coisa isto já é

automático. O pensamento abstrato e a imaginação. Digamos assim, o jogo é toda imaginação, então o mestre fala que vai ter um buraco e não sei que, aí você já se imagina caindo no buraco e procurando uma saída. Hoje em dia se eu fosse fazer uma entrevista de emprego ou um teste, tem três pessoas, eu não jogo rpg e as outras nunca ouviram falar. Digamos assim a mente delas é mais fechada e acontece o teste: você está assim e abre um buraco agora. Como assim? Eu não penso assim, eu seria muito mais rápido que os outros, entende? Porque o pensamento abstrato e essa coisa de imaginação eu já tenho.

*E: Ajuda na vida cotidiana?*

Ajuda. A enfrentar coisas assim, mais que não acontecem tanto na vida. Digamos assim, lá [rpg] você enfrenta monstros e coisas assim, às vezes você é pego de surpresa, isto é bastante comum no o rpg. Na vida isto não necessariamente sempre acontece, então digamos que se você é pego de surpresa, você já tem algumas a reações prontas assim. Não tanto pela surpresa, mas pelo ato de você ser pego de surpresa.

*E: Como você descreve a importância do rpg na sua vida? Vamos colocar assim entre muito e pouco.*

Ah... São tantas coisas, mas acho que bastante importante. Tem bastante importância não só por este aspecto do jogo, mas também pelo aspecto de que as pessoas com quem a gente jogava, nós somos amigos até hoje e provavelmente seremos amigos pelo resto da vida ou nosso grupo. Acho que a grande lição que ficou foi essa sabe. Olha a gente dificilmente vai se separar, vai ser sempre amigo por mais que alguém mora em São Paulo, no exterior, a gente sempre vai se comunicar e fortalecer o nosso lado de amizade.

*E: Principalmente no aspecto deste lado social de vocês?*

Sim, exatamente.

*E: Mais alguma coisa marcou a importância?*

Não... Acho que também um pouco destas coisas que eu falei, desenvolver o pensamento abstrato, ter uma cabeça mais aberta. Essas coisas. Mas acho que isso comparado com o nosso lado de amizade é muito pouco. Acho que não tem muita comparação.

*E: Quando você jogava até cinco meses atrás, que frequência que você jogava rpg?*

Uma vez a cada duas ou três semanas. Antigamente a gente jogava uma vez por semana. Antigamente era sempre há doze ou treze anos, agora o pessoal entrou na faculdade, faz cursinho, trabalha então acabou ficando um jogo a cada duas ou três semanas.

*E: Quanto tempo você gasta a cada jogo?*

A gente começava, marcava às 5, 6h e ia até meia-noite ou 11h. Nesse meio tempo estava o tempo exclusivamente de jogo e também o tempo que a gente chega atrasado e ia comer pizza, então tempo de jogo era 4, 5h, mas por tempo que a gente estava junto era 6 ou 7 horas.

*E: Vou fazer uma pergunta, mas acho que falou um pouco. Jogar rpg peixe que lhe possibilita que não é possível ou possibilitado de fazer na sua vida cotidiana?*

Na vida cotidiana, fora matar dragões, é isto. Uma coisa eu reparei no jogo. Eu não sei se é no jogo de todo mundo ou se é apenas no nosso jogo, é a gente nunca deu muito valor para o dinheiro dentro do jogo. A gente nunca fazia aventura por dinheiro, nunca tinha essa preocupação. Pensando bem e avaliando hoje com outros olhos, o grande barato também não era só bater nas pessoas, era também uma vida. No jogo você estava vivendo

aquele personagem, era que você não tem preocupação de trabalho, preocupação de família, de empregos e destas coisas que acontecem com a gente no dia a dia.

*E:* Você acha que tem um aspecto de fuga da realidade?

Sim, é o principal. Então não é apenas bater nos bandidos, mas tem essa coisa de você, no caso dentro do mundo aonde a gente jogava, você não vive dentro do mundo de consumo. Este é um grande barato, não o barato, mas um dos baratos.

*E:* Você falou que através do personagem você conseguiu se conhecer melhor, é isso?

É isso também.

*E:* Você pode falar um pouco disso?

Acho que todo mundo se conheceu melhor porque a hora que acabava o jogo era uma coisa de ego assim terrível. A gente chegava e: olha você viu assim o que o Simon fez, o meu personagem? Você viu aquela hora em que ele deu um chute no cara? Que ato heróico e não sei o que. O cara é muito macho e faz aquela coisa de estufar o peito, então nesse ponto você conhecia as outras pessoas, assim nossa não sabia que as pessoas eram tão assim, que o ego das pessoas era tão forte. Não sei se todo mundo chegou a esta conclusão, mas eu observando cheguei. E sempre que acabava o jogo todo mundo falava que o seu personagem era não sei o que. Principalmente no começo quando a gente tinha doze ou treze anos e depois o pessoal começou a minimizar um pouco isso. Aha, pois é, aquela cena ali foi boa, bem aquela coisa de você... tipo assim... se afirmar. O que é bastante importante na adolescência. Quanto a mim mesmo... Comecei a reparar também nos meus defeitos, eles ficam mais claros. Às vezes você acha que não é impaciente e você acaba no jogo descobrindo que você é impaciente. Você fala: não, eu não sou nervoso. Aí você começa a jogar e se depara com várias situações que às vezes não tem na vida real ou que acontece raramente na vida real onde as características e as pessoas ficam mais expostas aí você fica nervoso. O pessoal fala: pára de ficar nervoso. Aí de tanto as pessoas repetirem isso então você pensa: é, acho que eu sou um pouco ansioso. É verdade. É autoconhecimento. Nos pontos negativos, isto também serve para os pontos positivos. Sei lá, eu não sirvo para este tipo de coisa, aí você vai lá dentro do jogo, acontece aquele tipo de coisa que você acha que você não serve e você vê que as pessoas são piores que você. Você acaba resolvendo aquele negócio e daí todo mundo fica: ooo... você é bom nisso não é. Aí você pensa: é, acho que eu sou bom. Aí a coisa acontece de novo, a mesma situação e ninguém consegue resolver. Aí você resolve e pensa: acho que sou bom nisso. Então acho que o autoconhecimento que ele permite para você é bastante.

*E:* Autoconhecimento neste sentido. Você sentiu isto?

Senti. Senti bastante disso.

*E:* Tem situações que você percebeu que jogar um jogo ou uma aventura que ajudou na vida real?

Uma coisa mais prática?

*E:* Uma coisa mais prática ou você falou que elas são mais assim características?

Eu acho que... não estou conseguindo de me lembrar de nenhuma situação.... mais clara assim. Teve um caso, comigo sempre acontece, em uma situação até meio boba. Aí tinha lá o personagem que ele estava a fim da menina, isto no jogo, só que ela era toda não me toques digamos assim. Estava fazendo um personagem que era apaixonado por ela e na época eu era aquela coisa bem inexperiente assim e aí dentro do jogo aconteceu o

seguinte. O meu personagem estava que cercando a mocinha e daí ela deu um beijo nele de tchau e foi embora. O meu personagem, eu Flávio entendi como se ela não estivesse a fim. Entende, uma coisa completamente ridícula. Não tem nada a ver. Hoje em dia, eu já estou um pouco mais maduro e já sei discriminar. Isto é só um modo de dizer: vamos com calma, eu gosto de você, mas vamos com calma. Mas na época, dentro do jogo eu... assim... eu fiquei com aquilo na minha cabeça. Aí com o tempo, aconteceu uma situação assim eu já tinha pensado nisso antes e já pensei: não isto não quer dizer uma recusa. Calma. E isto aconteceu muito, se repetiu, isso aí aconteceu.

*E:* Inevitavelmente a gente pergunta. Vocês jogaram durante algum tempo, houve alguma fala, principalmente de quem joga vampiro, de alguém que chegou a confundir a realidade com a ficção? Você conhece algum caso aqui em Curitiba?

Não, não conheço. Ouvi falar em Minas. E de dois grupos que jogam rpg. Tem poucos que jogam e que nem a gente, mais *light* e tem aquelas pessoas que a gente chama digamos assim *nerds*. Aquele pessoal que era super cdf quando criança e nunca jogou bola e conseqüentemente, aquilo que eu falei, o rpg atrai bastante esse tipo de gente que é esse tipo de pessoas que estão entrando na adolescência e tem bastante disso. Tem bastante aqui na Itiban [banca de Curitiba] e eu joguei já este tipo de jogo e eles viajam realmente demais eu acho, eles viajam muito na maionese, mas não a ponto de fazer qualquer coisa. Eles viajam assim realmente, tipo assim, vou falar de um amigo meu. Você liga para a casa de um e ele atende ao telefone da casa dele como se fosse o personagem, mas é como se fosse uma piada. Acho que a pessoa para fazer uma coisa dessas [culto satânico de Minas] acho que ela já deve ter uma certa tendência natural. O rpg vai só desenvolver isso.

*E:* Acho que é isso então Flávio.

...

*E:* Aquilo que você me falou, Flávio...

[o personagem] é aquilo que a pessoa queria ser, mas não é. Isto é muito claro. Eu não sei se é só eu dentro do jogo que tem uma certa tendência a gostar de psicologia e preparar isso. Mas é aquilo que eu falei depois que o jogo acaba é uma verdadeira fogueira de vaidades. É uma fogueira de vaidades algo realmente impressionante. Ah o meu personagem você viu? Matei o monstro só com uma jarrada de raios. Então é um negócio de ele pega o ego e coloca para fora.

*E:* Você conseguiu perceber as pessoas e com os personagens, o jeito dela?

Percebe. Vou até pegar o caso de um amigo nosso. Esse amigo tem uma necessidade de que as pessoas respeitem ele, tipo se você está conversando com ele alguma coisa e você fala: veja bem, não é assim. Ele é o tipo de pessoa que fica meio bravo: como não é assim? É assim sim. Você vê que é uma coisa meio de respeito e o personagem dele era uma coisa assim, um ser antigo cheio de anéis, com uma compostura, se o cara falasse um ai para ele, ele já queria bater no cara. Veja bem, um cara cheio de medalhas, então é uma coisa simbólica muito forte e, deixa eu ver, eu no meu caso, digamos assim eu gosto de ser reconhecido mais pela inteligência. Eu sempre fiz um personagem inteligente, nunca fiz um personagem burro, nunca joguei. E eu tinha bastante essa coisa de... eu sempre me achei um cara tímido e feio, e sempre joguei com personagem que era no mínimo médio. Nunca joguei com um personagem feio, sempre o personagem era dali para cima. Se o



personagem não era bonito, era médio então isto eu também percebi de mim. Não sei acho que estes dois exemplos dá para ter uma boa noção.

## S12

*E: Quando que você começou a jogar rpg?*

Há dez anos.

*E: Como foi?*

Estava em um lugar completamente desolado, era uma psicultura em São José dos Pinhais. Estava eu e meu pai e a namorada dele. Aí um tio meu e uns amigos levaram o rpg para lá e nós começamos a jogar de noite porque não tinham nada para fazer. Foi por um completo acaso.

*E: E você gostou?*

Gostei. Aquele primeiro jogo foi estranho e tal. Como não ganha? Mas aí depois eu acabei por comprar um jogo e um livro para mim.

*E: Desde aquela época você joga bastante então?*

Depende, intercala, tem épocas que jogo toda semana e tem épocas que passo meses sem jogar. Normalmente pelo menos uma vez por mês eu acabo jogando.

*E: Quanto tempo dura, em média, por jogo?*

Em média de 4 a 6h.

*E: O que lhe atraiu no o rpg para você continuar jogando desde aquela época?*

Eu sempre gostei de espadas coisas do gênero, sempre li muito então é o jeito mais legal de você contar uma história, de você participar de uma história. Tem um monte de jogo que acabou virando livro tão este tipo de jogo é legal e aquele momento de "Estou fora da realidade", não no sentido habitual, mas fazer coisas que você normalmente não faria tipo pegar um carro e sair correndo pela cidade distribuindo tiro ou falar com alguém que você normalmente não falaria...

*E: Isto fez você continuar jogando rpg por bastante tempo?*

O fato de eu ler muito, depois que você começa a jogar você começa a ler e a refletir isto dá para usar em jogo, isto não dá para usar em jogo. Principalmente depois você vai estudando uma série de outras coisas tipo faculdade ou até mesmo colégio, você vai estudando um monte de coisa e você vê que essas coisas já aconteceram no jogo teu.

*E: Você pode falar um pouco mais sobre isso?*

Por exemplo, eu estudava Biologia até um ou 2 anos atrás e um dos caras que joga comigo também faz biologia. Depois de muito tempo, eu voltei a jogar com eles e volta e meia, então rolava assim a gente jogava um jogo histórico em uma Europa alternativa. Então um personagem meu bateu papo com Darwin sobre a teoria da evolução e depois eu xinguei Darwin de tudo que eu podia porque meu personagem conhecia aquilo e eu fiquei com vontade de usar no jogo. A teoria da evolução não é do Darwin, vem de Bates e de Wallace. Aí eu no jogo eu xinguei Darwin por isso, é uma coisa que muita gente tem vontade de fazer, mas como Darwin já morreu não dá para fazer isso. Então o jogo dá essa oportunidade de fazer alguma coisa que você gostaria de fazer e não tem condição.

*E:* Tem alguma coisa a mais que você gostaria de fazer na vida real e não tem condições e dá para fazer no jogo?

Por exemplo, você vai jogar um jogo medieval e você vai jogar com um mago, então você cria as coisas do nada, você manipula as coisas que estão em sua volta, energias e coisas assim, são coisas da realidade.

*E:* Como você descreve a importância do rpg na sua vida? Se fosse colocar de muita até pouca?

É muito importante porque é um meio que eu tenho de me desestressar, um momento de lazer, eu estou com meus amigos, a gente tá jogando, às vezes a gente pára de jogar para falar besteira, contar piada, depois volta para o jogo sério. Também muita coisa do que eu fui correr atrás eu conheci através do rpg, então a tua área psicologia. Tem um sistema de jogo que é o *story teller* que ele puxa muito da teoria de arquétipos de Jung. E pô, depois que eu conheci isso eu fui me perguntar o que é arquétipo e eu fui ler um pouco de Jung e uma série de outras coisas assim e muitas vezes e até pesquisas e muito livro bom que eu conheci pelo rpg mesmo.

*E:* Quer dizer que o rpg contribuiu para desenvolver alguma coisa em você?  
Com certeza.

*E:* Pode falar disto?

Complicado assim, bom eu poderia dar exemplos. Eu gosto de muito de ambiente meio surreais como o Senhor dos Anéis, por exemplo, mas não exatamente. Aí você conversa com alguém, ah eu gosto deste tipo de coisa, aí o cara fala tal coisa e diz: eu gosto disso. Então o cara fala: procura este livro, este filme, escuta essa música. Assim eu conheci Marion Zimmer Braddley, a Série de *Dark Over* e mais um monte de gente, Senhor dos Anéis eu já conhecia e mais um monte de gente. Mas depois que eu comecei a jogar, um novo interesse, muito antes do filme, pô eu já li todos os livros dele, pelo menos umas duas vezes. Pô e outros caras, Oscar Wilde, Conan Doyle.

*E:* Você conseguiu aumentar a tua vida cultural?

É a vida cultural e também desestressar, aquele lazer assim e até sociabilidade. Até um tempo eu não conseguia me relacionar com as pessoas e tal, aí, não que o rpg tenha tido influencia direta nisso: comecei a jogar rpg e tive que falar com as pessoas, não. Mas dentro do jogo você tem que se relacionar com os outros personagens, porque senão você não joga, daí não fica divertido e não tem sentido você estar jogando. Aí você chega no ambiente de escola e você lembra que no sábado você (teu personagem) estava cercado por um monte de gente e você teve que sair daquela situação e tal, e você vê aquele ambiente opressor da escola, aquelas pessoas que você não gosta e elas não gostam de você, isto acontece, aí aquele problema de você repetir de escola no meio do ano. Sair de uma escola pequena e chegar em uma escola grande no meio do ano, pegar um trabalho que estava sendo feito e entrar em uma equipe de bicão, tudo isso gera uma certa hostilidade. Pense numa 5ª série, você tem um certo problema social e toda aquela situação e daí você lembra do jogo e, às vezes, não é sempre, você consegue aplicar as coisas do jogo no teu dia a dia.

*E:* Como assim, você lembra do que acontecia no jogo? é como se fosse um treino?

Não exatamente, você se vê de frente a uma situação que você não conhece. Por exemplo, você está jogando e teu personagem por algum motivo você fez teu personagem para ser

um cara político, daí você está numa reunião e toda a assembléia está contra você e você está expondo tua idéia e toda a assembléia está contra você. Aí você vai na escola e tem que dar um seminário, você está mostrando uma idéia contra uma platéia de alunos, então você consegue relacionar algumas sensações e algumas atitudes. É mais ou menos um treino, mas não é bem essa situação, às vezes acontece isso depois, você tava lá aconteceu uma coisa na tua vida e você não consegue lidar e daí ou porque o carinha que dá dando o jogo para você te conhece muito bem ou porque ele viajou na história e ele te coloca numa situação parecida e daí você tem que, o que você vai fazer? Você tem que sair daquela situação. Tal como você tinha que ter saído daquela outra vez e você não conseguiu. Agora o impacto é muito menor, porque não vai gerar uma nota baixa, não vai fazer perder um amigo, tem uma série de fatores que não estão presentes ali, mas se você... como você vai estar ali e não conseguiu atinar como agir, você tem uma segunda chance. Não igual à original, mas você tem uma segunda chance.

*E: Isto ajuda de um modo geral?*

Ajuda bastante a se articular idéias e agir principalmente, às vezes, em tal situação eu poderia fazer isto. Ajuda bastante a se articular, articular idéias e agir principalmente em às vezes. Tipo, em tal situação eu poderia fazer isso. Até é uma situação que você sabe como lidar, mas você gostaria de saber como seria se fosse diferente. Você é muito retraído, então teu personagem é extrovertido sem, sentir como é isto, por mais que você não vá usar isto nunca. No jogo você usou, então você sabe como é sentir-se extrovertido uma vez numa intensidade muito menor você foi extrovertido uma vez na vida.

*E: Isto ajuda você também?*

Você avaliza seus parâmetros que você colocou no teu personagem. Teu personagem você cria com uma personalidade, com uma história, como se fosse um ator se preparando para o papel. Lógico, não é todo mundo que faz isso, eu tenho este costume. Porque eu já fui em teatro e tudo o mais. Então eu me preparei para aquele papel e fiz a história do meu personagem, eu sei como ele reagiria, ele não o reage como eu. Então eu tenho como confrontar ele comigo e ver se dá certo ou não e ver de outro jeito como dá. Que às vezes eu mesmo coloco meu personagem agindo daquele jeito, eu vi certo, então ele vai lá e faz. É uma maneira de você se confrontar e se conhecer melhor.

*E: E você sentiu isso jogando rpg?*

Duas vezes, normalmente na verdade não jogando. Eu estava participando como o mestre do jogo e estava apresentando situações para os meus jogadores e o jeito que eles reagiram em algumas situações era muito parecido do jeito que eu reagia, mas eu não poderia fazer isto porque o meu personagem que eu estava representando naquela hora não agia assim. Eu tinha que rebater, e contra aquilo que eu mesmo faria, é bem interessante quando acontece.

*E: Jogar rpg contribuiu para modificar o desenvolver alguma característica a em você?*  
Com certeza.

*E: Pode falar um pouco disso?*

De cara, facilitou muito me relacionar as pessoas não só porque no jogo você tem de se relacionar mas quando você está jogando, independente do teu personagem estar jogando ou não, você está na mesa com mais gente. Querendo ou não o sucesso do jogo depende de todo mundo colaborar, todo mundo tem que estar indo pelo mesmo caminho, ou então

ser capaz de convencer os outros a seguir aquele caminho que ele quer seguir. Entende, por exemplo, em algumas ocasiões eu jogava *live*, que é o rpg que você monta, você se veste como seu personagem, você vira teu personagem mesmo, é um teatro aí você tinha jogos com 50, 60 ou 120 pessoas. Eu era um naquele meio e tinha um objetivo claro, aí eu tinha que mexer com todas as 120 pessoas para fazê-las chegar aonde eu queria e com uma vez eu consegui que elas fizessem uma coisa que eu normalmente não faria, porque meu personagem tinha o objetivo de destruir um negócio. Eu na boa me teria um chuta, mas meu personagem não era assim, se eu fizesse isto eu não ia conseguir o jogo. Que eu fiz, comecei a proteger aquela coisa com tanta veemência que todo mundo no *live* ficou com raiva e destruiu a máquina, uma coisa que eu não faria então era a única coisa que eu podia fazer e então é essa coisa de confrontar situações.

*E:* Mas alguma característica pessoal?

Eu já falei, eu comecei a ler muito mais, a prestar muito mais atenção em filmes, pensar este filme é legal ou não ponto. Aí eu comecei a pegar detalhes de cenário, de edição, de produção de fotografia, detalhe mesmo e daí pegar nuances da história. Primeiro pega aquela coisa mais específica e depois vai pegando nuances da história, você vai se aprofundando naquilo e às vezes consegue adivinhar o que vai acontecer pela característica que aquele personagem do filme demonstra durante o filme. Aí no final do filme você pensa: ele vai fazer isto e você está certo.

*E:* Então é um jeito de conhecer melhor as pessoas?

Sim com certeza, um jeito de conhecer melhor as pessoas.

*E:* Qual o personagem que você normalmente joga ou jogava? Qual o personagem que você mais gostou?

O personagem que eu mais gostei e existem dois personagens que eu mais gostei. Um deles era a história em si e com o outro o personagem mesmo. O personagem em si que eu gostava, o cara era italiano lutou a Primeira Guerra foi ferido daí ele voltou e se tornou um humano que pede para ser vampiro, aí com isso ele continuou vivo. Para não morrer, ele se tornou um vampiro. Ele pensou isto é errado e se tornou um dos seguranças, ele não ataca, ele defende, ele era muito legal, ele era forte de caráter, sabe ele se impunha ele era muito presente e aquilo foi desenvolvendo e durei seis meses com aquele personagem. Era um personagem de *live* também então você desenvolver mais aqui, porque é você é o personagem. Seis meses com ele, eu perdi o personagem porque ele morreu, eu falei pronto este personagem eu não preciso mais. Porque ele chegou no máximo que o personagem ia me dar. Porque eu morri com ele de um jeito que tinha que ser. Ele se sentiu ameaçado e falou qual é? O que vocês vão fazer? Eles apagaram ele. Mas foi perfeito, ele não tinha mais o que fazer e era a única coisa que ele poderia fazer naquele momento. Então é uma cena que se você perguntar para o pessoal de São Bernardo do Campo e São Paulo e Rio de Janeiro e Salvador, os caras conhecem essa cena de cor de tão linda que ela foi.. Então eu me identifiquei muito com o personagem naquela hora porque eu estava sentindo o mesmo que ele. Ali foi que eu senti que eu posso ser ator mesmo, não tenho essa ambição, mas posso ser por causa desse personagem. Outro também foi jogando Vampiro, tem um *live*, foi a história dele. Eu precisava de um personagem na América do Sul, só que eu não queria um personagem como um da América do Sul. Eu peguei um argentino e não era argentino isto foi uma das pesquisas que eu fiz por causa do rpg. Eu descobri uma tribo pré-colombiana que resistiu

à dominação espanhola até 1870. Eles só perderam a língua deles, a identidade deles, o território deles quando o Chile e a Argentina ou o Uruguai e o Paraguai chegaram com os quatro exércitos deles e daí eu estudei na cultura deles, a língua deles. Sotaque deles e criei toda uma história para aquele personagem. Porque ele se afastou da população dele, porque ele queria voltar ao que era antigamente, antes dele nascer. Ele queria voltar àquela raiz cultural dele, não mais ser um povo colonizado. Desenvolveu toda uma personalidade, toda uma característica que era muito bacana. Ele também era um personagem bem forte, mas um forte mais recatado. Ele não lutava tanto, agia mais na sombra e acho que é uma das histórias mais lindas que eu já escrevi. De personagem, tem mais uma de um russo que é muito legal.

E: Você chegou a aprender alguma coisa com esse personagem?

Olha com aquele soldado eu aprendi que eu tenho condições de ser um ator se eu quiser, porque eu me envolvi muito e entrei no papel direito. Com esse que era um indígena americano eu aprendi o idioma dele, apesar de que eu não lembro porque não tem como praticar, eu conheço uma pessoa além de mim em Curitiba que conhece, inclusive eu aprendi com esse cara algumas coisas. Aprendi um monte sobre esta história pré-colombiana da América que é uma coisa fascinante e também sobre a política da Argentina eu aprendi, sobre as relações internacionais nessa área. São coisas que eu não digo assim úteis, mas como rol de experiências.

E: E a nível pessoal, você chegou a desenvolver alguma coisa como estes personagens? Especificamente não.

E: Você lembra dos primeiros personagens que você fez?

Os primeiros, eu lembro de um não era exatamente o primeiro, mas era que no começo com 13 ou 14 anos de idade. Foi quando eu comecei a jogar vampiros com gente grande. Aí eu comecei a olhar aquilo e vi um de pessoal meio *clubber* e aquela coisa toda. Aí eu vi um toureador e eu pensei, que coisa é essa? Aí eu fiz um cara que não era absolutamente nada de artista, ele era lindo e só, mas ele era muito lindo. O personagem não tinha absolutamente nada, ele só era bonito. Normalmente os primeiros personagens são meio fracos em termos de história e esse era um deles.

E: Porque os personagens são fracos de história e tem uma característica ideal ou exagerado assim? O que faz as pessoas escolherem isto?

Quando você está começando a jogar, você tem pouca referência, você não leu muita coisa do jogo, você não leu muita coisa fora do jogo que tem relação com o jogo, então você pega um estereótipo. Então aquele *clubber*, era um *clubber* marcado pelo belo então e eu podia criar coisas belas e ser uma criatura marcada pelo belo. Eu preferi o segundo porque é muito mais fácil, eu não precisava fazer nada. Então, entendeu, a falta de bases sobre a teoria do jogo por assim dizer faz você seguir um caminho mais fácil. É mais fácil você pegar uma característica e exagerar ela. Uma coisa meio *cartoon* assim.

E: Muitas vezes você coloca no jogo aquilo que você gostaria de ser, no personagem. Isto é real?

Em alguns casos, sim. Principalmente quando você está começando, porque você tem aquela coisa eu vou fazer tudo que eu não consegui e tal. Então eu vou ser um cara mal e terrível, que muita gente tem que aí você joga aquilo tudo de uma vez porque você quer fazer o novo e saber como é que é, é novidade. Com o tempo você vai dosando, meu

personagem cruel com tal tipo de coisa. Então você pode ser uma pessoa super afável, super agradável, mas você precisava daquele tipo de coisa. Com o tempo você vai desenvolvendo esta sensibilidade de aproveitar mais as possibilidades que o jogo te dá. Você deixa o estereótipo de lado para partir para um refinamento maior, tanto que o personagem nas histórias que você joga e nas ações destas histórias.

*E:* Pegando o gancho, você gostaria de ser aquele personagem Belo daquela história?

Naquela época eu precisava, eu precisava me sentir querido por um motivo, qualquer um se não for algo que eu fiz para alguém, porque foi exatamente a época em que eu mudei de colégio, eu entrei em terapia naquela época. Então eu estava muito, com muita coisa errada que eu não sou um cara bonito. Hoje eu tenho consciência disso, apesar de ter gente que discorda de mim, ainda bem. Gostaria de ser mais bonito, lógico, até hoje eu gostaria, mas eu não faço questão. Na época era importante. O, eu era apaixonado pela menina mais bonita do colégio e ela nem olhava para a minha cara. Eu estava muito mal por isto, isto acontecia mesmo. Eu tinha 13, 14 anos de idade. Eu era um *nerd*, nossa eu era um *nerd*, como eu era.

*E:* Pode falar um pouco?

Aquele cara que senta na frente da sala, cheirando giz e escreve tudo o que a professora fala, só abre a boca para fazer a pergunta da matéria, não sai no intervalo, fica conversando com a professora. Não conversa com ninguém e está sempre com um livro na mão. Eu era muito *nerd*, bem aquele tipo.

*E:* Então teu personagem do belo foi completamente oposto?

Exatamente. O cara não abria a boca para nada, era completamente uma coisa tipo me ame porque eu sou bonito. Esta era a atitude dele, extremamente pedante. Beirando o ignorante, meu Deus, estou apertando minha mão agora porque eu ainda tenho um pouco disso...

*E:* Então jogar rpg ajudou você a desenvolver bastante a sociabilidade?

Bastante, até porque depois do jogo você falava com 120 pessoas à sua volta e todo mundo falava em ir para o bar e vamos fazer tal coisa e vamos para o show e vamos comer. Você não pode se isolar. Você compartilhou 6h com aquelas pessoas e acabou, não pode ser uma coisa assim, aí você senta na mesa do bar e descobre que aquele cara que você jogou e odiou é completamente diferente do personagem dele. Ele é um cara superlegal, inteligente para caramba, independente do personagem dele ser um bronco. Então tem essa parte também, você vai jogar e conhece a pessoa duas vezes, como personagem e como pessoa. E isto é um fato, o personagem da pessoa é meio padrão, você tem alguns nichos em que você sempre coloca o seu personagem nele, dependendo do tipo de jogo que você quer. Se você quer um jogo mais rápido, você pega um cara que bate muito, mas de tal jeito, ele bate de longe, ele bate com uma arma, ele atira ou ele é um lutador de arte marcial. Se você quer um jogo mais lento e você faz um cara mais social, um cara que conversa ou um cara político. Você tem esses nichos para a jogar e isso é teu, porque você tem algumas situações em que você simplesmente não aceita, elas são muito fora da realidade para você. Porque você vai se ater a algumas coisas que você consegue, apesar de não concordar você consegue conceber.

*E:* Sempre que se fala sobre o rpg se pergunta, e existe alguma época que você jogou quase diariamente?

Não, tirando aquela semana do saco cheio antes do vestibular, você não quer pensar muito nisso. Aí você junta três ou quatro amigos que estão fazendo cursinho junto com você daí em um dia você joga um jogo, no outro você joga um completamente diferente, no outro, vocês só ficam falando sobre o jogo aí depois no outro vocês voltam a jogar aquele primeiro, mas não de ficar assim todo dia eu tenho que jogar, vamos jogar, vamos jogar. Não pelo menos comigo isto nunca aconteceu.

*E:* Existem pessoas que fazem isto?  
Algumas.

*E:* Pode falar um pouco?

Não sei porque eu não sei o que passa na cabeça delas. É que cada pessoa tem a sua paixão, não aquela coisa que isso é o que eu quero, mesmo que seja aquela coisa momentânea. Eu pelo menos gosto de acreditar que elas são variadas, apesar de eu saber que elas não são tão amplas quanto eu gostaria, elas são várias. Então, se eu tenho algum tempinho de folga e eu sei que o pessoal que joga comigo tem algum tempinho de folga, a gente joga. Se todo mundo tem um tempo de folga, mas alguém do grupo não está a fim de jogar a gente faz outra coisa, assiste a um filme, vamos sair, vamos dançar e por aí vai. Mas realmente tem gente que fica internado jogando, jogando. Eu não sei te explicar.

*E:* Você conhece muita gente?  
Muita gente não. Algumas pessoas apenas.

*E:* E alguém que confunde o jogo com a realidade?

Não, apesar de já ter ouvido falar. Até é uma coisa que qualquer um que leve mais a sério e diga eu gosto de jogar, eu quero continuar fazendo isto, todo mundo se preocupa um pouco, sair de mais da realidade. O pessoal, houve o caso de São Bernardo do Campo daquela menina que foi assassinada no cemitério e acho que foi uma coisa de rpg, porque acharam um livro de rpg na casa de um dos guris que estava envolvido na morte dela. Pode ser que tenha relação, mas o rpg por si só, não acho que seria combustível suficiente para incentivar aquilo que ele fez. Pode ser que existam casos de uma pessoa que começou jogando e começou a achar que era o personagem, pode ser. Tem gente que vê um filme e acha que é o personagem do filme, tem gente se inventar um personagem na cabeça e acha que ele é o cara. Então como é que eu posso dizer no dia a dia naquela situação em que eu te falei que mostra uma coisa, que mostra situações que você pode viver, que mostra como agir, não que você tenha que agir daquela forma, mas era uma possibilidade. Lógico que pode mexer com a cabeça da pessoa de uma forma mais séria.

*E:* Uma última pergunta. O que jogar rpg lhe possibilita fazer, o que ele pode fazer que não é possível na vida real normalmente? O que você consegue fazer no jogo de rpg o que você não consegue fazer por aí? Fora matar dragão e coisas do gênero.

Olha, pelo menos na minha situação atual uma coisa que eu gosto muito. Uma coisa que eu nunca vou conseguir fazer e uma coisa que eu espero fazer. Viajar no tempo e viajar no mundo. Normalmente quando eu mestro um jogo, eu mestro fora da era moderna, na idade média, na pré-história ou coisa assim. Isto é uma viagem no tempo que eu nunca vou conseguir fazer. Posso estar vivo para ver o futuro, mas para mim vai ser sempre presente. De viajar no mundo, eu só saí do Brasil duas vezes. Uma para a Argentina e outra para Cuba. O mundo é enorme, eu quero ir para o Japão, eu quero ir para o Egito, Inglaterra, Alemanha. Agora eu não tenho condição monetária, condição social, condição

nenhuma na verdade. Por que? Eu ainda moro com a minha mãe, meu salário é pequeno, eu tenho a minha faculdade para fazer. Então é meio impossível para mim ir viajar no mundo agora. Então em compensação você pode estudar a geografia e história daquele lugar e jogar, como eu joguei na Rússia, joguei no Japão, como eu joguei na Inglaterra, como eu joguei na Alemanha, como eu joguei na África, como eu joguei em Israel, com eu joguei no Canadá. Então você acaba conhecendo um pouco mais daquele lugar, um dos motivos por eu ser completamente apaixonado pela cultura japonesa foi eu ter jogado um rpg da época dos samurais. Tanto que hoje em dia eu sei falar japonês, um pouco, mas eu sei. Eu sei escrever em japonês, o que não é tão fácil quanto parece, eu sei um pouco da história do Japão. Porque um dia eu conheci aquele joguinho que falava do Japão, a mesma coisa da Alemanha. Na verdade eu ainda não comecei meu curso de alemão, a mesma coisa com a Rússia. Não conheço o idioma, mas a história do lugar eu conheço, por tipo e a cultura do lugar que eu conheço.

*E:* Você gosta mais de mestrar ou de jogar?

Eu gosto mais de mestrar,

*E:* Algum motivo especial?

É que eu gosto daquela sensação de poder. O jogo é meu, se eu quiser matar você eu posso, eu não vou fazer isto porque o que importa ali é a diversão, mas se eu quiser fazer isto eu posso. É divertido ter essa sensação, ao mesmo tempo que você sabe que está à mercê de alguém se alguém quer acabar com o teu jogo, ele acaba com o jogo mesmo. Se ele quiser acabar com o jogo do mestre ele acaba, sem problema nenhum e outra porque eu gosto de contar história. Eu gosto de falar, então você está contando uma história e está vendo ela se desenvolver diferente do que você tinha planejado. Isto é muito gratificante, é como você ser surpreendido no final do filme. Você pensa que vai acontecer isto no final e não acontece, você se sente bem por estar errado e se sente surpreso. esta é uma sensação muito legal.

*E:* Acho que é só isto, muito obrigado.

## **S13**

*E:* Quando você começou a jogar rpg?

Eu tinha 17 a 18 anos. Em 1999, não sabia ainda que era rpg, mas meu primo ele já contava histórias para nós e nestas histórias existiam personagens que a gente ia interpretar. Eu não tinha noção do que era rpg ainda. Não conhecia o termo, não falava nada de inglês e era muito pequeno. Eu gostava muito, na época, eu não sei se foi depois ainda que eu comecei a assistir o que, mais ou menos na época do desenho Caverna do Dragão. Eu fui assistindo aquele desenho e me ambientar dando com mundo que nós jogávamos por tipo de fantasia que nós tínhamos que era um tipo de fantasia medieval. Mas a frequência era bem pouca assim. Foram poucas vezes até mais ou menos, deixa eu ver, 92 ou 93 que foi quando os vizinhos do meu primo, não eram vizinhos mas moravam próximos, e eu passava todos os finais de semana na casa do meu primo e eles vieram dos Estados Unidos e trouxeram D&D original e em inglês, não tinha tradição. Daí meu primo leu e começou a mestrar para nós. Daí eu comecei a entender melhor o que era rpg.



Isto eu até queria lhe contar melhor. No início era mais quase que como um jogo de tabuleiro assim daí você tinha um personagenzinho, uma miniatura e você ia fazendo algumas coisas. Então era pouquíssimo o grau de imaginação que você tinha que ter, não pensava muito. Era com se fosse um jogo da vida, movendo um bonequinho e jogando dados, mas teve uma época, mais ou menos por aí em 93 que meu primo chegou para nós e falou: a partir de amanhã a gente vai jogar sem miniatura. Isto para mim foi um trauma, eu não conseguia entender como eu ia jogar aquilo sem a miniatura. A miniatura não servia para nada praticamente, era você empurrando ela pelo tabuleiro. O jogo era essencialmente todo imaginado, só que eu não tinha noção disso. Então eu não consegui imaginar sem uma miniatura, daí a gente chamou as pessoas para jogar e não mexia mais o bonequinho, a gente descrevia o que os personagens faziam e daí que a gente começou a jogar rpg de verdade. Então por aí foi em 92 e 93.

*E:* Você falou que foi um dos primeiros grupos em Curitiba?

É, na época eu acho que deveria haver outros grupos jogando em Curitiba porque tinha um pessoal mais velho. No início quando a gente começava a gente não encontrava piazzada jogando rpg, a gente encontrava gente mais velho do que eu e mais velha do que meu primo também, um pessoal de mais de 18 anos. E começou de fato com o D&D. O sistema *story teller* que é o Vampiro ainda não tinha sido criado, se não me engano nessa época o M. Hagens ainda estava escrevendo Vampiro que é o mais difundido hoje. Então não sei se você sabe.

*E:* Eu conheço mais ou menos...

É extremamente diferente porque eu acho extremamente importante a ambientação que você dá para o seu jogo. O mundo que você cria e a interação que os personagens vão tendo no mundo. O D&D veio em inglês daí saiu logo para AD&D traduzido já pela Editora Abril, horrível e péssimas publicações e agora recentemente voltou D&D, uma grande empresa a Wizards comprou e chutaram o cara que tinha os direitos do D&D, então a gente tem D&D de novo. Então é um jogo essencialmente de fantasia e *story teller* (ST) não. É um jogo de horror de drama, eu considero um jogo mais adulto, D&D é um jogo típico que eu mestraria para um adolescente de 14 ou 15 anos de idade. ST não, eu creio que ele requer um amadurecimento bem maior, porque você trata de temas bem mais pesados, no D&D não. Você pode tratar, vai do narrador e do mestre explorar o que ele tem, mas basicamente é aquela história, o herói que vai resgatar a princesa, enfim. O ST os personagens vivem dramas pessoais muito grandes.

*E:* Você prefere qual D&D ou ST?

Eu sempre me pergunto isto e não consigo responder porque é uma questão muito do grupo que você tem. Tem determinados grupos que eu não conseguiria jogar D&D, tem outros que eu só consigo jogar D&D, depende da afinidade do grupo e do amadurecimento dos jogadores. Eu infelizmente eu sou quase sempre narrador. Faz aproximadamente 3 anos que eu não jogo, eu estou apenas narrando aventuras e crônicas, então narrando eu me divirto igualmente fazendo as 2 coisas tanto D&D quanto ST. Jogando, a última vez que eu joguei foi ST, D&D a última vez que eu joguei foi desde que eu entrei na faculdade, desde 1998.

*E:* Então você não sabe exatamente qual você prefere, depende muito do grupo.

Exatamente, depende muito do grupo. Tem um grupo de ST e outro de D&D. O meu grupo de ST são com pessoas mais velhas, mais velhas do que eu inclusive, então eles

difícilmente se sentiriam atraídos pelo mundo do D&D, pelo tipo de história que é contada pelo D&D. Já tenho outro grupo que joga comigo que também prefere Vampiro ou outros sistemas, então como eles têm um conhecimento muito grande de Vampiro e a cobrança seria muito grande sobre o narrador, para eles eu me sinto mais à vontade mestrando D&D.

*E:* Você começou desde criança praticamente, o que lhe chamou a atenção para você continuar este tipo de jogo D&D?

Eu acho que foi, deixe eu ver, uma pergunta difícil de responder... eu acho que um dos fatores que..., um deles é que eu sou apaixonado, simplesmente adoro ficar em uma mesa jogando com planilha e pensando que os dados e planilhas refletem um personagem. Eu fico fascinado com a possibilidade de... a idéia de que aquele personagem é verossímil. Acho que isto é fundamental e que eu procuro levar para todas as minhas sessões que eu estou mestrando é a questão da verossimilhança. Fazer com que aquele personagem em um determinado conjunto de situações aquele personagem poderia ser crível, poderia se acreditar que ele existe e que ele tem razão de ser. Não se pode esperar que um jogo seja um jogo real como o D&D ou o ST que as criaturas são sobrenaturais e obviamente não existem, isto é uma coisa bem clara. Para alguns não, eu já cheguei a ver casos em que as pessoas ficaram perturbadas jogando rpg.

*E:* Chegou a ver muitos casos?

Não, eu diria dois. Um, mas este tinha complicações, era drogadicto. O outro se envolveu de tal forma, ele tinha umas sementes de esoterismo e se envolveu de tal forma que misturou as coisas e acho que o rpg exacerbou de tal forma o esoterismo dele que ele perdeu a noção da realidade. Mas ele retornou depois sem maiores problemas. Acho que não afetou muito o juízo do rapaz... mas voltando... acho que o importante é isto a questão da verossimilhança. Às vezes eu considero que as minhas aventuras de D&D são chatas, embora meus jogadores não digam isto para mim senão não continuariam jogando. Pelo menos não com tanta vontade às vezes que eu sinto que eu poderia dar uma carga maior de fantasia para o jogo e não dou. Isto não faz com que o jogo seja menos imaginativo ou que eu tenha um grau menor de imaginação, porque isto é que é fantástico. Eu diria que o rpg me ocupa, eu não diria 24 horas por dia, mas ele me ocupa sensivelmente as 24 horas. Eu raramente sonho com isto, na verdade não lembro de ter sonhado com rpg, mas se às vezes eu estou trabalhando ou estudando e me vem uma idéia de um personagem. Eu penso muito em termos de personagem, em termos de interação entre personagens, para mim eu acho que eu já peguei essencialmente isto a interação dos personagens dos jogadores que são os mais importantes, com os personagens que o mestre cria que são os coadjuvantes, mas que não por isso eles devem ser sonogados ou relegados ao segundo plano. Em cada personagem que eu crio procuro pensar na história de vida deste personagem e isto continua mesmo que eu não queira, é impressionante. Às vezes eu me pego ficando meia hora ou uma hora debaixo do chuveiro pensando no que aquele personagem está fazendo, então os jogadores encontraram com ele há uma semana atrás e eu penso o que ele está fazendo? Com quem ele se encontrou? Este tipo de coisa. Isto sempre foi assim, eu não saberia dizer como começou e é uma das coisas que me atraem. Uma das coisas que fizeram com que eu não deixasse o rpg em nenhum momento foi praticamente a inexistência de outros *hobbies*, eu nunca tive outro a não ser o rpg. Eu me dedicava essencialmente ao estudo e ao rpg. Muito mais ao estudo, mas em todos os

meus momentos livres eu não tinha outro *hobby* a não ser o rpg, pegar os livros, ler e escrever histórias. Eu ficava pensando muito.

*E:* E as suas relações sociais? Amigos?

Meus amigos surgiram principalmente do rpg, claro que nós não falamos unicamente do rpg. Os amigos do colégio por exemplo, algum, não poso dizer que todos os meus amigos vieram do rpg. Existem pessoas que eu tenho uma amizade até hoje que a gente nunca sequer tocou neste assunto, é uma amizade forte. Então...

*E:* E maioria dos seus amigos era ligada ao rpg e teu grande *hobby* era jogar rpg?

Sim. Eu tenho um grupo de amigos com os quais eu trabalho que agora nós estamos jogando rpg - ST. Nós nos conhecemos na faculdade então o rpg veio depois, a amizade surgiu de outras interações. Depois que eu entrei na faculdade daí o rpg ficou meio de lado mesmo por causa do tempo mesmo. Eu comecei a trabalhar, comecei a me envolver com o movimento estudantil, DCE, centro acadêmico e tudo o mais aí não tinha tempo nem para jogar e muito menos para mestrar e guardo alguns amigos desta época que não houve rpg para mim, mas a vontade havia. Eu sempre começava a jogar, montava um personagem e começava, falava que ia vir, mas a semana seguinte não dava para vir e eu acabava pedindo para sair do grupo para não complicar as coisas. Tentei criar alguns grupos que não deram certo. Eu tinha um grupo de amigos muito grande que era unido basicamente pelos nossos finais de semana jogando rpg. Só que houve problemas pessoais entre estas pessoas e o grupo acabou se desfazendo. Agora o *hobby* de algumas destas pessoas é jogando rpg comigo, mantenho estes amigos a gente se vê seguidamente e outras pessoas entraram neste grupo de D&D, o grupo está grande de novo e eu estou fazendo novos amigos por conta do rpg, mas a gente... não trata única e exclusivamente disto o pessoal traz uma pilha de filmes que a gente se reúne para assistir ainda este final de semana. Então a gente tem outras atividades que não rpg. Este é o nosso rpg predileto...

*E:* Favorito?

Sim. Não exclusivamente, mas o que ocupa o maior tempo livre ou a grande maioria.

*E:* Você consegue falar para mim o que te atraiu no rpg de uma maneira mais sintética?

Eu acho que duas sensações, duas coisas distintas. Quando eu estou jogando a sensação de liberdade e quando eu estou mestrando a sensação de poder, de poder mesmo. Porque quando você esta jogando mesmo que você esteja restrito a uma série de coisas: as vontades de um mestre ou narrador déspota, aquele cara que não te deixa fazer nada existem narradores e mestres assim. A vantagem de um rpg de mesa pelo fato também de você arrumar uma planilha, montar o tabuleiro e ficar contando a história, existe o *live action* que eu participei poucas vezes e é bem mais complicado de organizar e em geral as interações entre as pessoas influenciam muito as interações entre os personagens e acabam se formando panelinhas. Os *lives* acabam sendo desagradáveis e não dando certo. E tem outras opções, tem gente que considera que exista rpg para videogame, existem games que você compra para videogame que diz rpg. Para mim aquilo não é rpg. Porque eles são muito limitados, existem muitas coisas que você pode fazer e outras não. Na mesa as limitações existem porque os personagens não são onipotentes, tem a tabela, a flexibilidade é muito maior e às vezes o poder. Você pode fazer qualquer coisa dentro daquele conjunto de regras que o narrador estipula quando ele está pensando no mundo, você pode fazer uma infinidade de coisas. Então eu fico bastante chateado quando tem

um grupo e eu jogo algumas idéias para ele e eles seguem todas as idéias. Às vezes eles se divertem muito, a seção traz qual tranqüilo e eles voltam para casa muito satisfeitos, mas eu não fico satisfeito. Para mim, não exigiu nada de mim, eu já estava com todas os passos prontos. Eu gosto quando os jogadores retiram alguma coisa de mim, quando eles me obrigam a enfrentar uma coisa nova e improvisar. Isto para mim é que é estimulante. Um jogador às vezes tem esse poder também, o personagem do jogador pode fazer praticamente o que ele quiser e o narrador mais ainda, porque ele controla todo mundo. É claro que você tem que saber dosar tudo isso para que os jogadores não acabem ficando limitados e fazendo o que eu narrador quiser. Porque na verdade a história não é do narrador, é do grupo. Os personagens mais importantes são os personagens dos jogadores e eles estão contando uma história em conjunto. Eu acho que o que me fez gostar tanto do rpg foi isso, a possibilidade de fazer e imaginar que eu estou fazendo qualquer coisa, poder fazer qualquer coisa, não ter limites. Os limites são aqueles que eu conseguir imaginar. E o desafio também, existem situações... quando você tem um bom mestre, ele coloca situações para você que são um desafio e que te obrigam a pensar e chegar em 1 a resposta. Eu vou invadir aquela Fortaleza, como eu vou fazer aquele buraco? Como eu vou matar aquele bicho? Ou quem será que fez tal coisa? Eu adoro ler também, eu acho que quando eu disse que o rpg era meu *hobby* predileto ele anda em conjunto com a leitura. Eu sempre leio muito. De ler é um exercício, não livros como histórias, em romances, mas ler é um exercício de meditação. Eu também gosto de romances, alguns já estão na moda até um ano atrás ou ainda esteja, “O Senhor dos Anéis”. Quando eu li “O Senhor dos Anéis” eu tinha doze ou treze anos de idade, então foi há dez anos atrás. Ele era um pouco conhecido e as edições que existiam eram horríveis, hoje tem edições bonitas e bem feitas. Eram de Portugal, do português de lá, em papel jornal. (Risos). Naquela época eu li outras coisas também, mas era mais ficção científica o que incentivou também muito o rpg. Estes tempos eu estava lendo uma passagem do Schopenhauer que ele fala a leitura você essencialmente repassa os pensamentos de outra pessoa. Ele dá o exemplo que chega ao cúmulo daqueles eruditos que lêem tanto até ficarem estúpidos porque não pensam por conta própria. Pensavam que o que os outros já tinham pensado. Eu acho que na leitura você desenvolve muito a imaginação. O que ajuda bastante e o rpg para que se tenha uma idéia, para que se consiga construir tramas complexas o que para mim é muito importante. As minhas aventuras nunca são coisas simples, elas levam muito tempo para elaborar, pouco escrevo de fato, mas muito imagino nas interações. Eu particularmente tenho uma memória boa para isso o que facilita bastante. Então acho que seria isso.

*E:* Como você descreve a importância do rpg na sua vida?

Olha, eu acho que mais do que... É crucial para mim, eu seria uma pessoa totalmente diferente se não tivesse tido contato com o rpg ou se não jogasse rpg. E nos períodos em que eu não pude jogar, sentia muita falta e nunca parei de pensar em retornar. Existe uma fase que eu cheguei nesta conclusão quando eu vi meu primo, que era a pessoa mais apaixonada por rpg que eu conhecia, mas o grupo de amigos dele no qual eu também fazia parte parou de jogar. Ele parou também, ele não continuou porque todos os amigos dele pararam. Como nós morávamos distantes um do outro, nossos contatos foram interrompidos e eu continuei jogando e ele parou de vez. E outras pessoas também que se dedicaram muito, muito mesmo ao rpg chegaram um momento em que pararam. Então teve um momento que eu parei de jogar e eu cheguei à conclusão, chegava a uma época

que as pessoas paravam mesmo, desencantavam e não jogavam mais. Eu não vejo isso para mim, eu não vejo que o rpg fique dentro de uma faixa etária da tua adolescência até o final dela. Teve um momento que eu pensei que quando eu parasse de jogar rpg eu saía da minha adolescência de fato, mas eu creio que não, o fato de estar jogando rpg é muito importante. Às vezes eu desmarco o compromisso, arranjo atrito com a namorada para poder jogar porque é uma coisa que me completa muito mesmo.

*E:* Aproveitando isto, o que é que você sente que o rpg serviu para modificar ou desenvolver algumas características pessoais em você?

Muita coisa. O rpg me ajudou a ser mais desinibido. Primeiro com o grupo de pessoas, eu acho que a desinibição em público, a maior possibilidade para falar em público surgiu depois, quando eu entrei para o DCE e daí que tinha uma assembléia com 500 e estudantes e eu tinha que falar para todo mundo, mas o rpg me ajudou com a interação das pessoas que são mais próximas a mim. Por exemplo, o ideal quando você está jogando com os jogadores é que você interprete, então você tem que ser mais desinibido para interpretar uma mulher, às vezes um homem, às vezes um dragão e então o rpg me ajudou nisso, não ter medo de me mostrar para as pessoas ou mostrar o que eu penso também. Mestrando rpg ele força isto, que você mostre para as pessoas o que você pensa, mostre muito de você. Porque você coloca muito de você em uma aventura, quando você está escrevendo. As pessoas estão compartilhando essencialmente aquilo que você pensou e não é qualquer um com disponibilidade para fazer isso. Outra coisa é que eu aprendi muito de conhecimentos gerais no rpg, porque você lê muita coisa para o rpg também. Então na época, por exemplo, que eu comecei a jogar. Isto é uma coisa que facilitou para mim também ter um desenvolvimento longo do rpg, foi não ter um assunto específico no qual eu gostasse. Eu gosto, que interessa é única e exclusivamente isso, única e exclusivamente a biologia ou única e exclusivamente a matemática, não, eu sempre fui bastante eclético. O rpg forçou em alguns momentos isso. Na época em que eu comecei a jogar *Dark Age*, que é um vampiro o para a idade das trevas, medieval, eu tive que ler a respeito da idade média. Então eu fui me interessando por aquilo e lendo e fazendo estas interações até que chegou o momento que eu parei disso. Enquanto eu aprendi sobre a idade média, isto quando foi de fazer um trabalho, uma palestra que eu fui ilustrar, eu vi o quanto eu tinha aprendido por conta do rpg. Se eu não estivesse jogando eu não teria corrido atrás da história contemporânea e geografia por causa do vampiro, termos de línguas antigas, armamento, cultura de povos primitivos por causa de D&D. Então o conhecimento que o rpg, desde que você se dedique é claro, pode fornecer é muito grande. Eu nunca senti que perdi nada com o rpg. Para mim sempre foi um ganho, eu conheci muitas pessoas e fiz muitos amigos com o rpg, amigos que continuam até hoje. Eu vi pessoas que acabaram se prejudicando, aqueles exemplos, mas um ou outro por vários motivos. Mas eu acho que depende muito da pessoa, ocorre aqueles casos que a gente vê, aquelas coisas absurdas que chegam a cometer crimes e acabou imputando ao rpg, mas poderia ter importado a qualquer outra coisa como um livro que o cara leu ou uma banda satanística que o cara ouve. Eu acho que não é proibindo os programas de televisão que você resolver o problema. O cara vê lá o filme sanguinário e não é por causa disso que ele vai sair lá matando. O caso dos caras de capa preta lá dos EUA de Matrix [filme lançado em 2002], entraram lá no colégio e fuzilaram todo mundo. Logo que saiu o filme um. Isto são pessoas que já têm alguma propensão, mas raramente você vai encontrar no rpg de alguma coisa que estimule isso. Existem sistemas que talvez

estimulem isso, o D&D muito pelo contrário. É a questão do heroísmo, uma coisa que eu sempre procurei passar para os meus jogadores que é muito importante para mim, extremamente útil e sempre que eu estava escrevendo uma história eu procurava passar um pouco das coisas que eu acreditava e dos princípios que eu tenho para os meus jogadores. Mesmo que eles não concordassem, para mim isto não era importante. O importante é que eles tivessem contato com isto e soubessem o valor e que era importante. A questão do desapego, do heroísmo, da humildade e todos estes valores que a gente acaba esquecendo no cotidiano.

*E:* Você tem algum personagem ou algum tipo de jogo que você mais gosta pouco se identifica?

Personagens meus?

*E:* Sim algum personagem que você jogou, ou seja, muito importante para você?

Eu tenho um personagem com o qual joguei durante sete anos e ele era um mago. Era, não joguei mais com ele e não tenho perspectiva de voltar a jogar com ele. Mas sete anos de jogo com um personagem é muito tempo, principalmente para mim é muito tempo de jogo mesmo. No D&D existe um sistema de níveis, você geralmente evolui do primeiro até o 20º nível, alguns personagens extraordinários passam do 20º nível e os jogadores ficam extremamente felizes quando vêem o personagem evoluindo e chegam lá no décimo oitavo nível. Com o Bartoverix, meu personagem, eu cheguei no 26º nível, só que isto não era para mim o mais relevante. O mais relevante para mim é que eu joguei durante sete anos com ele. Em termos de jogo sete anos de tempo real é muito tempo de jogo. Comecei com ele aos 15 anos de idade dele até quando ele tinha 75 anos de idade. Então foram 60 anos em tempo de jogo e isto é muita coisa. É difícil, eu jogo com o pessoal lá e a gente joga duas ou três seções de jogo e passa um dia de tempo de jogo. Jogando Vampiro às vezes, é diferente às vezes, a gente joga quatro sessões e passa assim uma noite um período de 6h, 12h, das seis da tarde até as 6 da manhã. Então você jogar durante 60 anos com um personagem, é claro que depende da sua disponibilidade, eu tinha todos os meus finais de semana livres e a gente jogava as férias inteiras. A gente não saía de dentro da casa, no porão da onde a gente jogava. Eu lembro que teve uma maratona que a gente fez, não sei como a gente agüentou.

*E:* Você tem vontade de fazer isto novamente?

Vontade? Vontade eu tenho, mas é aquele tipo de coisa você tem vontade, mas sabe que é impossível. Mas a vontade existe. Há três semanas atrás a gente jogou durante 16h ininterruptas, é mais do que eu tenho feito há muito tempo.

*E:* Qual é o tempo médio de jogo que vocês estão jogando agora?

Olha, infelizmente está bem curto. Fica em torno de 8h. Isto para mim é pouco. 8h contando intervalos e tudo mais. De jogo mesmo, deve dar em torno de umas 6h. É impressionante, estava conversando com a M. ontem inclusive, a minha noiva. Eu cheguei na casa do R., onde a gente joga. Cheguei atrasado, estava todo mundo atrasado sentei e diz vamos começar a jogar. Eu cheguei morrendo de vontade de ir ao banheiro fazer xixi e não fui. A gente começou a jogar a 1h e a gente terminou às 21h e eu não tinha ido ainda. Eu tinha me esquecido completamente. A gente parou de jogar e eu percebi que tinha que ir. Deveria ter lido há muito tempo. Absorve completamente. Você, eu não sei quanto aos jogadores, faz muito tempo que eu não jogo. Mas quando eu jogava e me sentia envolvido eu também esquecia do tempo. E quando você está

mestrando é tanta coisa que você tem que pensar, tanta resposta que você tem que dar, que você simplesmente esquece e fica absorto. Mas então você tinha perguntado do personagem e para mim tem esse personagem que é muito especial. Não pelo poder que ele adquiriu, mas pela história que ele desenvolveu.

*E:* Você chegou a aprender alguma coisa com este personagem?

Olhe. Quando eu montei o personagem tinha um traço característico. Ele era extremamente arrogante e até hoje em alguns momentos e em algumas coisas que eu começo a ter a tendência a me exacerbar naquilo que eu acredito que são as minhas potencialidades, eu me lembro do Bartoverix [personagem]. Eu lembro quando ele era um personagem recém-criado de primeiro nível e saindo pelo mundo arrotando grandeza e se achando o cara mais poderoso. Você aprende coisas, quanto você mais aprende, quanto mais você joga e melhor é o narrador que você tem porque ele que coloca as situações. Meu primo era um narrador muito bom e então a gente passou por inúmeras situações que fizeram com que eu aprendesse com o personagem. Aprendesse a ser humilde, o valor do companheirismo. Hoje eu posso dizer que eu tenho um grupo de amigos de verdade, porque são pessoas, aquele tipo de pessoa que se você precisar ele vai estar ali e eles sabem que eu tenho certeza que se eles precisarem eu vou estar lá. Esse tipo de, acreditar nesse tipo de amizade que foi uma coisa que eu pude creditar ao meu personagem, jogando com ele, e ao grupo que eu tinha.

*E:* Existe mais alguma coisa que você sente no personagem especificamente que você aprendeu, que existem questões tuas refletidas ali?

É difícil até de dizer porque quando você monta um personagem. Eu não sei se depende muito do jogador, alguma coisa tua você geralmente coloca no personagem. Geralmente por mais que você tente fazer um personagem totalmente diferente de você, não sai. porque não existe como você passar por uma transformação tão de gigantesca para viver uma outra personagem. Na verdade quanto mais o tempo passa mais você vai desenvolvendo o personagem, porque quando você cria, você pega aquela planilha e cria, por mais que você tenha uma idéia bem definida a coisa é muito crua, o personagem só vai tomando forma quando você vai jogando. Então eu percebo que existem algumas coisas que o Bartoverix, ele era essencialmente um mago e, portanto estudioso, e assim é o início das características dele. Ele foi o primeiro personagem que eu montei para a jogar com o meu primo e eu não montei um guerreiro, nenhum clérigo, nenhum sacerdote ou ladrão. Montei um mago, eu tinha que estudar para aprender muito, para saber tudo o que existe no mundo e assim poder modificar o mundo, assim acho que este sou eu.

*E:* Ao longo do tempo, como Bartoverix mudou muito também? Você falou de uma coisa ele era muito arrogante...

Na verdade esta é uma das coisas ele continua arrogante até o final. Esta é uma das coisas que eu não quis mudar no traço dele. A vantagem é que eu percebi que ele era arrogante e chegou um momento em que ele, eu me divertia com isso. Deixava todos os outros jogadores extremamente irados quando vinham pedir ou comentar alguma coisa com ele e ele falava com aquele ar de superioridade, mas eu sempre batia nas costas da pessoa e falava que era brincadeira. Este foi o traço que foi mantido.

*E:* Você consegue perceber um pouco desse traço em você, você manteve nele. Você chegou a perceber em você este traço?

Eu acho que a tendência ainda existe, mas sempre que eu percebo.

*E:* Então o fato de você colocar isto no Bartoverix fez você perceber isto em você?

Sem dúvida, porque são tantas as situações em que a gente percebia isto. Hoje por exemplo eu sou diretor de um cursinho... [explicações sobre o cursinho] eu sou diretor do cursinho e existem alguns professores lá que deram aula para mim no colégio [particular] e agora trabalham para mim, são meus empregados. Eu lembro que a primeira vez que o professor, que meu professor que eu contratei lá do M. [colégio onde ele estudou] veio trabalhar conosco ficou uma situação extremamente, eu diria quase que constrangedora. Porque eu ficava sempre pensando como que eu vou falar para ele que ele tem que agir desta forma porque esta é a opção política do curso sem passar uma idéia errada, sem ter nenhum ar de superioridade ou "Viu eu me dei bem e você não" ou alguma coisa neste sentido. Então ali eu lembrei de uma sessão em que o B. teve que ir até uma cidade para conversar com um serviçal do rei para pedir ajuda a para uma determinada missão que eles tinham que fazer e eu lembrei como ele fez essa interação. Eu acho que foi quase que basicamente da mesma forma. Então para mim isto foi especialmente útil... aprender a ouvir as pessoas foi também uma coisa extremamente importante, porque eu tinha uma tendência a ter idéias fixas e por mais que alguém argumentasse alguma coisa contra eu tinha a minha idéia e então para mim bastava. Com o B. eu aprendi a ouvir primeiramente o que a pessoa tinha a dizer, a refletir a respeito para depois dar uma nova resposta. Isto ocorreu em inúmeras vezes e é o tipo de coisa, eu não sei. Você jogou rpg?

*E:* Nunca...

Sempre que eu saio de uma sessão jogando eu fico extremamente pensativo e mesmo jogando o pessoal fica me cutucando e brigando: você não fala nada, está de cara, o que aconteceu? Mas é que eu fico pensando a respeito das coisas que ocorreram e eu posso dizer que foram poucas as sessões de jogo que eu saí sem ter alguma coisa no que pensar. Sem algum tipo de relação com algum personagem, alguma coisa que eu fiz e poderia ter feito diferente, alguma coisa que meu personagem fez e que eu não gostei, mas tinha que fazer do mesmo jeito.

*E:* Então este personagem, você acha que ele foi importante para você ser do jeito que você é?

Sim.

*E:* Você consegue atribuir um algum grau de importância? Zero para sem importância e 10 para extremamente importante?

Acho que 8.

*E:* Você já falou, mas eu vou repetir, o que jogar rpg lhe possibilita ou torna possível de fazer que não é possível na vida cotidiana?

[tempo] o que jogar rpg me possibilita?... Eu acho que em termos de fantasia assim nem tão relevante ou tão importante, eu não tenho desejos de sair por aí disparando flecha ou desenterrar tesouros, mas o que o rpg me possibilita a cada sessão de jogo. Eu saio extremamente satisfeito quando vejo a satisfação dos meus jogadores. Atualmente eu acho que, eu estou mais mestrando, o que ele me proporciona é isto, uma satisfação muito grande de vez que eu estou fazendo com que os meus jogadores se divertem. Isso me diverte. Quando o a gente termina uma sessão, eles vêm, sentam e dizem que foi ótimo e está cada vez melhor e que eu vou estar lá na próxima sessão e que fato estão lá no dia seguinte. Eu estou com um grupo de D&D de oito jogadores, é extremamente difícil para mim ensinar, eu já ensinei para 13 jogadores, um cara quando executa a ação dele, ele



tem que esperar todos os outros fazerem as ações e só vai jogar daqui a 15 ou às vezes 20 minutos. Então é difícil você administrar um grupo tão grande assim e está dando certo, está todo mundo lá jogando e um grupo de vampiro também. Eu acho que essa satisfação, isto me completa muito, você saber que eu estou dando uma... um momento de alegria.

*E:* E diz uma coisa, agora a última pergunta, como foi conciliar a sua relação afetiva ou amorosa com o rpg?

É complicado ainda. Porque ela não joga e... eu chamei a ela para fazer algumas sessões, ela veio, depois ela... eu tenho que conversar com alguém a respeito disso para ver o que eu tenho que fazer a realmente a respeito da M [noiva] porque depois ela se dispôs a realmente a jogar, mas eu não senti empolgação. O que eu não quero é que tenha um jogador na mesa só pelo simples prazer de estar ao meu lado, só para estar comigo ou só para estar dividindo o tempo que eu gasto no rpg. Porque eu quero que todos meus jogadores que estejam na mesa estejam ali porque gostem daquilo, joguem o rpg é porque gostem do jogo. É claro a amizade é importante, você não vai estar jogando com um grupo que você não gosta, você está num grupo de amigos logicamente você vai se divertir muito mais só que o importante ali é a história, a aventura que está sendo jogada e se você tem um personagem que para você é de menor importância, ele não vai contribuir para o jogo. Então não é por isso que ela não está jogando com a gente, eu vou conversar mais com ela, mas o importante é que ela conseguiu perceber a importância que o rpg tem para mim, isto ela percebeu. Então quando eu digo, olha eu vou marcar jogo para que a uma semana, pode ser? Se a gente não tem nenhum compromisso extremamente sério, ela não faz objeção e não tem maiores problemas. Infelizmente, ela não tem nenhum *hobby*, agora o grupo de amigas dela foi cada uma para o seu lado e ela está sozinha. Ela foi lá conosco, assistiu o jogo, mas não participou.

*E:* No seu grupo existem muitas mulheres?

Não, na verdade eu tive um grupo de um tempo teve uma menina que se dedicava muito e gostava muito de jogar, até mais que outros rapazes. Ela se dedicava muito ao personagem dela, ela mergulhava de cabeça no personagem dela e era muito bom jogar. Só que ela não pode continuar e o grupo se desfez. Agora nos outros grupos nunca teve moças, acredito que tenho alguns grupos que tenha meninas, mas a maioria esmagadora de jogadores de rpg são do sexo masculino, assim como a maioria das pessoas que joga videogame são do sexo masculino. Eu não sei se você consegue explicar isto para mim porque...

*E:* Mais alguma coisa que você gostaria de falar sobre o rpg?

... Que o recomendo, recomendo sim com certeza, mas com cautela também. Com calma, você não pode sair por aí soltando um “Clã Book Bali”, por exemplo, para crianças, que é um livro suplemento para Vampiro porque exige uma maturidade muito grande para você estar compreendendo que aquilo se restringir a uma sessão de jogo de mesa e só. Assim que você guarda sua planilha de volta para casa se você é um jogador, você esqueça, que você tem que extravasar tudo naquele momento e esqueça ali que seja só uma diversão e nada mais. Que não vire culto o que às vezes acontece, se você faz um culto ao rpg você distorce total e completamente a razão dele que é pura e simplesmente fornecer uma diversão através da interação entre pessoas que têm um interesse em comum. Seria basicamente isso.

*E:* Obrigado. [agradecimentos e finalização]

## S14

Introdução, apresentação e explicação sobre a pesquisa.

*E:* Você começou a jogar em 95, 96 até 2002, jogava semanalmente e depois foi diminuindo?

Diminuí mais neste último ano e também porque o pessoal saiu da faculdade, termina ela daí começa a acumular e não dá mais para conciliar. Tem que colocar tudo nos graus de importância. Paramos para o meio de 2002.

*E:* Chegaram a jogar eventualmente depois?

Tentamos continuar jogando e dar continuidade ao que fazia, mas a gente não agradou porque já não era mais a mesma coisa e tava todo mundo entrando em outro ritmo. Não acabou de repente, a gente foi vendo, diminuindo o ritmo que tava acabando, captando esta idéia.

*E:* Faz quanto tempo que você não joga?

Provavelmente desde 2002, este ano não lembro de ter jogado.

*E:* Como foi esta saída?

Nós tínhamos um grupo que jogávamos desde o começo, cinco pessoas. No o rpg tem uma coisa que uma pessoa é o mestre, no nosso caso é uma pessoa que desenvolvia uma campanha. Campanha é um tema onde se desenvolvem todas as coisas e essa pessoa viajou. Ela tinha se formado nesse período, ela estava se formando e já diminuiu bastante e nós éramos os jogadores então essa coisa para pessoa ter que assumir várias responsabilidades e nós também, mas foi por isso que eu acho que acabou. Ele viajou foi fazer um curso fora ficou meio ano e a gente não jogou. Jogou pouco, tentamos dar continuidade. Ele falou: “quando voltar quero continuar”, mas chegou e logo arranhou um emprego em São Paulo e foi para lá. Nesse meio tempo o grupo também, estava todo mundo fazendo outras coisas também e foi mais ou menos assim que aconteceu.

*E:* Esta foi a dinâmica então. Você sente saudades ou vontade de jogar?

Até sinto. Sinto, é uma coisa bem prazerosa. Acho que hoje em dia e se me chamasse para jogar até iria. Depende muito, um desses amigos meus até mora, depois até gostaria que você fosse conversar com ele, ele me ligou para a gente jogar e tal. Mas acho que é muito essa coisa do grupo que se forma. Tem que ter um entrosamento entre as pessoas. Acho que é importante porque é difícil você conseguiu captar a imagem que passa na cabeça da pessoa sem você ter uma relação com esse lado da imaginação da pessoa. Entender a linha de raciocínio da pessoa, então você aprende isso. O rpg é um ótimo instrumento para você conseguir compreender isso, então acabei nem entrando, ele me ligou para eu ir jogar umas duas ou três vezes, apesar de gostar sabe na hora eu não fui. Acho que é por causa disso, se fossem outras pessoas do grupo que eu estava jogando eu me empolgasse mais. Depois eu fiquei pensando nisso. Então eu desprezei o rapaz eu acho.

*E:* O que atraiu você no rpg aquela época?

Naquela época?

*E:* O que fez você continuar jogando?

Na época, o que me atraiu eu não sei. O que me atraiu muito foi esse lado de raciocinar muito, de usar a sua imaginação e conseguir algo. O rpg sempre se mostrou algo que cabia perfeitamente nesse tipo de jogo, como o xadrez, tem alguns paralelos que dá para fazer. Então um jogo que eu gostava por causa do lance da imaginação, da criação de você criar e que acima de tudo pela interatividade que ele tem.

*E:* Como assim?

Um videogame, por exemplo. Ele te remete à realidade que você quiser hoje em dia, você pode encontrar jogos de vídeo em que você pode se apresentar com vários tipos de personagens e personalidades, porém não são interativos. Você faz bastante, mas não tudo que você quer no rpg, as únicas regras que regem o rpg são na verdade o bom senso e um pouco de sorte ali nos dados e mais nada. E isso é acho o que também rege a vida. A vida também é da sorte e dar oportunidade, mas principalmente da ação dele bem com um momento em que uma determinada situação que ele se põe. Então eu gostei muito do rpg por causa disso, porque ele retratava muito bem como a vida é e ao mesmo tempo um paradigma para o que você poderia estar quase vivendo uma coisa que você só vê nos filmes. Então, para uma criança, eu comecei a jogar com 15 anos. No começo isto o que me atraiu desta forma, eu sempre gostei muito do mundo místico e mitológico e estes personagens sempre me atraíram muito. Essa coisa de armadura, de espadas. São fantasias que eu acho todo mundo deve ter, eu sempre gostei muito desse tipo de coisa medieval. Foi isso assim, uma passagem em geral e por cima.

*E:* Como foi que você começou a jogar?

Eu tinha ouvido, eu sempre gostei de ler pelo e eu descobri um tal de livro jogo, não sei se você já ouviu falar disso. São os livros que você lê, mas você escolhe para onde que vai seguindo a história. Eu descobri aquilo e me interessei bastante. Achei superlegal e fui atrás, nessa época eu estudava no Decisivo e tinha um rapaz que tinha um livro de rpg e eu não sabia o que era, era em inglês ele nem sabia o que era. Daí ele me vendeu este livro. Comprei o livro e descobri que tinha um jogo muito maior do que estes livros de jogos e que aqueles livros de jogos não eram rpg que dizia atrás. Só que eu também estava com esse livro e não sabia como começar jogar, não sabia de dados e estas coisas, Via as descrições do D20 e não sabia o que era. Olhava aquilo e dizia: “nossa o que é isso”. Fui procurar alguém para me informar e perguntei para o cara de quem ele tinha comprado o livro. Foi de fulano de tal Carlos. Daí eu fui lá falar com ele daí ele falou: olha você comprou este livro, este livro é bom. Me apresentou para o resto do pessoal e na semana seguinte eu fui ver qual era a jogar rpg. Eles tinham um grupo, o Carlos era o mestre e eles já estavam jogando, e daí que eu me introduzi desta forma no grupo deles, o W. também participou nessa mesma época e tal. Acho que foi assim que começou.

*E:* Então você foi atrás do jogo?

Fui atrás e fui descobrindo. Não tinha divulgação na época, no Brasil não tinha livros, só em inglês e importados. Não tinha uma referência do que era rpg aqui nessa época. Pelo menos não aqui em Curitiba, talvez fora.

*E:* Naquela época você jogava bastante, pouco, como é que foi?

A gente jogava bem mais do que para o final, até duas vezes por semana.

*E:* E em média quanto tempo vocês gastavam em cada jogo?

As sessões são longas, elas ocorrem quase que em tempo real. Porque é um jogo que estabelece muitos diálogos. Toda hora você está dialogando, tudo o que você for descobrir para enriquecer aquela cena você tem que dialogar para chegar lá. Os cheiros que você está sentindo tudo isto parte de você, você tem que ir buscar todas as informações. O mestre só vai dar o básico da coisa, quem constrói na verdade não é o mestre sozinho é o jogador e o mestre. Então demorava cerca de cinco a 6h.

*E:* Porque você continuou desse 95 até 2002?

Acho que pelo prazer mesmo, pela amizade, está tudo interligado a gente estudava no mesmo colégio e quando se encontrava no intervalo falava sobre o rpg, às vezes durante a aula. Aula estava chata, então, vamos ficar delirando e coisas assim.

*E:* Como você descreve a importância do rpg?

Ele me ajudou a evoluir muito esta parte para a criatividade e da coletividade.

*E:* Pode falar um pouco mais sobre isso?

Criatividade, porque a base toda do jogo é a criatividade. Acho que é difícil se não ocorresse. E a coletividade porque aprende que algumas relações são necessárias e que isso se aplica na vida também. Tudo o que você faz você pode traçar paradigmas mais abrangentes.

*E:* Paralelos com a vida e coisas assim?

Sim, claro, por que não. Então esse lado da equipe, do trabalho em equipe, estas coisas de certa forma a gente aprende a perceber estas coisas quando pega um papel que está anotado e pensa: eu vou começar a me especializar mais em tal coisa porque fulano e tal sabe melhor que aquele outro e daí a gente vai formar uma equipe melhor e de repente para enfrentar. Na vida também é assim às vezes, você tem que procurar umas saídas meio assim, tem que ir meio que mudando e achando as brechas para chegar em algum lugar. Acho que se eu fosse puxar pela importância, lógico que eu não boto tudo isso da minha vida no o rpg, mas acho que seria uma relação boa de se fazer assim. Como um instrumento para se conhecer a pessoa e também para criar um vínculo forte com as pessoas também, nós somos amigos até hoje esse pessoal que joga, jogava rpg. Acho que isto foi da maior importância este lance da amizade que acontece, compartilhar sonhos, uma coisa que não é real demais, ao mesmo tempo é boa porque e as angústias também no momento. É interessante.

*E:* Você me falou duas coisas anteriormente, da interatividade e de entrar na imaginação da outra pessoa. Pode falar um pouco sobre isso?

Interessante isto. Às vezes você não percebe assim, mas depois que você sai de uma sessão, de uma sessão de rpg, você sai de lá e geralmente rola um bate-papo geral. Você sabe que naqueles momentos você olha para a cara das pessoas e parece que está todo mundo vendo exatamente a mesma coisa. É lógico que cada um tem a sua visão do que aconteceu, mas é legal porque parece que aconteceu exatamente daquela maneira que você acha, mas para todo mundo. Neste ponto acho que é legal.

*E:* Você falou que permite conhecer as outras pessoas...

Sim porque não é só, é uma reunião. Você vai ficar lá 6h e rola várias coisas, fala de seu jogo era bom e tal. O convívio, você estava ali muito próximo, então acho que o rpg ajuda muito a conhecer as pessoas e saber muito da maneira que a pessoa pensa através disso. Tem várias pessoas que tentavam participar do nosso grupo assim e não deram certo, não

conseguiram se entrosar. Porque a linha de raciocínio era outra, a visão do rpg talvez fosse outra. Nós desenvolvemos uma coisa que a gente queria que fosse muito parecida com a realidade e o jogo fosse diferente por causa disso. Ele seria muito mais sedutor quanto mais próximo da realidade seria.

*E:* Você falou que conseguia traçar paralelos do rpg com a vida. Pode dar algum exemplo?

Um exemplo de paralelo?

*E:* Ou falar sobre isto...

Olha, acho que tipo assim o que acontece muito. Tinha um dos rapazes que sempre jogava com um determinado tipo de personagem, mais ladino, sabe aquela coisa e na vida dele ele é um cara mais esguio que costuma não utilizar da força física e mais de outros meios para conseguir o que ele quer, então tem muitos meios e personalidades. Outro cara lá é um cara mais político, então ele costumava jogar com personagens que não iam pegar numa espada. Muito a ver com a personalidade. Esses são os paralelos que você vê descaradamente, sabe o personagem é o estilo do cara na vida dele e no jogo você traz um pouco dele. Não é possível você largar: agora não sou mais o Denis e sou o troglodita, mesmo o troglodita tem um pouco do Denis lá.

*E:* Por falar nisso e você, você essa relação com o teu personagem?

Sim, ao mesmo tempo que você estabelece relações, você... isto é mais fácil de analisar do outro. Ao mesmo tempo que você estabelece relações se você perguntar para outro como meu personagem se relacionava a mim, acho que ia ser mais fácil. Eu imaginava assim, eu pensava assim, eu sempre admirei as pessoas justas, então eu sempre tentava fazer meu personagem ser o mais justo possível. Isto é um paralelo que tem a ver com a minha personalidade.

*E:* Qual é o personagem que você mais gostou, ficou mais tempo ou mais se identificou? Vai se resolvendo. Eu gostei muito do último personagem que eu joguei, ele era um paladino. Eu gostei dele porque ele era o último personagem que eu joguei então toda a bagagem de conhecimento foi se acumulando então ele era mais real, e até a interpretação estava mais próxima porque vai se refinando, você vai vendo e vai se refinando. Também porque o grupo era mais a ver.

*E:* Você jogou muito tempo com ele?

Joguei acho que um ano talvez.

*E:* Você conseguiu se perceber nele, algumas coisas tuas?

Sim, mais este paralelo que eu falei, fora isso não muito assim. Difícil dizer, porque é outra pessoa, outra cara. Para mim é outra pessoa ali, não sou eu aquele personagem, talvez outra pessoa avaliasse melhor o que tinha a ver comigo. O único paralelo que eu conseguia fazer era este, ele tentar ser o mais justo possível.

*E:* Você sente que jogar rpg serviu para modificar ou desenvolver alguma característica pessoal em você?

Pessoal em que nível?

*E:* Personalidade ou habilidade.

Aprendi a ler bastante, porque você precisa, aprendi a gostar de história. Porque para você enriquecer o cenário você precisa ter um conhecimento de história, senão fica muito vago

ou com furos e daí é difícil você chegar a um consenso. Você tem que ter um senso comum senão não há paridade nestas questões, afeta o grupo todo.

*E:* E alguma característica pessoal?

Acho que não. Só aquilo que você colocou.

*E:* Você chegou a jogar bastante rpg ou mais ou menos?

Acho que cheguei a jogar o ideal, [risos] porque eu sei de pessoas que chegam jogar todo o dia e tem pessoas que exageram. Eu acho que o cara não tem de onde tirar e o jogo fica muito chato. O legal é você ter uma semana para você ficar ali pensando no que está acontecendo, que nem uma novela. Normalmente as cenas acabam ou terminam apenas no momento que dá para você dar uma respirada ou parou agora para você refletir e depois ver o que é importante. Então eu acho que joguei o ideal, não mais e nem menos.

*E:* O rpg lhe possibilitou de fazer alguma coisa que na realidade você não poderia fazer. Além de matar monstro, jogar magias e essas coisas assim?

Eu acho que me mostrou que eu sou capaz de interpretar uma outra realidade assim que não seja que eu posso também no teatro me despir do que eu sou e tentar ser outra coisa e isto é interessante porque é um exercício mental e eu acho que é bom porque não que você deva usar isto no seu dia a dia, mas isto é um conhecimento ao nível pessoal, também que enriquece muito porque você aprende a ver as coisas com outros olhos, diferentes dos seus. Você aprende a se colocar em situações pelos olhos das outras pessoas. Então muitas vezes eu acho que posso até ter parado antes para pensar, antes de fazer certas coisas que poderia até ser uma cagada porque eu treinei bastante no rpg assim parado para pensar: opa, acho que a pessoa não vai gostar se eu fizer isto ou às vezes eu até faria isto se fosse instintivamente ou ao nível subconsciente, fazer uma cagada. Então eu acho que pode até ter me ajudado, porque isto é interpretação. Quando você tenta se colocar na cabeça do outro, você já está interpretando e está fazendo um teatro, mesmo que você não saiba. Não é real. Nunca vai ser real, mas pelo menos tenta ser próximo do real.

*E:* Isto é uma coisa que o rpg veio te trazendo...

Não sei se é do rpg ou se já estava lá, mas é porque é muitos anos jogando né. Então como é que eu vou saber se isso também não contribui. Se já tava lá então algo contribuiu, vamos pensar assim.

*E:* De qualquer forma ele desenvolveu essa percepção...

É acho que dá para usar esta palavra, eu não gosto muito desta palavra, mas dá para usar, mas acho que esta percepção mais holística, né.

*E:* Esta questão do grupo que você fala...

É de você saber na tua cabeça que o mundo não é só você, é uma... se eu fosse colocar no o rpg seria uma peça, mas tem muitas coisas em volta, tem o cenário que você vive que o nosso mundo e as coisas que acontecem nele. E até o mestre se você pensar em Deus, se você tiver uma crença, tudo isso por ser visto e refletido desta forma. Então, você tem o conhecimento que tudo está ali, então talvez tenha ajudado um pouco a esclarecer este lado assim, algumas pessoas não têm conhecimento nenhum de que existem outras pessoas no mundo. Acho que é isto.

*E:* Tem mais alguma coisa que você ache importante a respeito do rpg?

Não, bem acho que a gente abordou bastante assunto, não sei se ficou faltando algo. Acho que é bom, mas não se deve exagerar demais nas fantasias porque também não leva a nada acreditar demais, porque aquilo pode ser uma fuga para você fazer tipo o que você quer a hora que você quer. Pense que é um instrumento para te ajudar de outras maneiras, mas pense principalmente que é uma coisa para você se divertir com seus amigos.

*E:* Você joga mais qual?

D&D. A gente tentou fazer um esquema *live*, mas não deu certo, a gente se prendeu no lance dos dados.

*E:* Você conhece alguém que exagerou na fantasia?

Vi um caso na tv de um *live* no cemitério e sacrificaram uma garota. Acho que eles estavam drogados, porque o rpg sozinho não ia fazer aquilo. Acho que foi uma pira coletiva. Acho que mais me deixou de cara foi que foi no Brasil, isto. Aconteceu aqui, nossa olha só, aonde está chegando, mas eu já não estava jogando mais nessa época.

*E:* A nível pessoal você não conheceu ninguém?

Não.

*E:* Obrigado.

## **Anexo 6 – Entrevistas com participantes da aventura**

Participantes das entrevistas (pseudônimos)

1. Mestre Rogério
2. Participante 1 Cláudio
3. Participante 2 Mauro.

### **Mestre ou narrador ROGÉRIO.**

Há relato de diálogo, pois inicialmente não aceitou a gravação. Após entrevista, relatou que os jogadores de Vampiro sentem muita discriminação e incompreensão a respeito de seu jogo. Há muito preconceito e as pesquisas que são feitas com eles e também que as entrevistas na maioria das vezes têm a intenção de converter os jogadores para alguma religião ou tenta verificar se eles são doentes ou há alguma seita por trás disso. Assim, os jogadores, pelo menos este grupo, mantêm-se refratários a elementos estranhos ao grupo. Tendem a se preservar formando um grupo fechado. Também relatou que quando o pesquisador o contatou para a entrevista na livraria, ele estava com seus amigos que jogam e que após o contato eles que entrevistaram-no perguntando quem era o pesquisador. Também eles comentavam entre si sobre a pesquisa, colocaram expressões tais como "Vai enrolar mais um", e esperar para ver como seria a entrevista e ficaram ansiosos para ver como esta seria. O entrevistado já estava acostumado com isto e com entrevistas e conversas que visavam a conversão ou a constatação de uma visão negativa ou preconceituosa. Na parte final da entrevista, o entrevistado relatou que tinha combinado com seus colegas para enviar uma mensagem eletrônica a todos relatando como foi a entrevista e dizendo que "Tinha enrolado mais um". Entretanto, após desligar o gravador, ele relatou estes fatos e comentou sobre alguns outros. O falou destes problemas dos jogadores de rpg e que as entrevistas para pessoas de fora são muitas vezes como se fosse um teatro. Comentou isto após compreender o objetivo da pesquisa e de criar confiança no entrevistador. Devido a estas colocações os acontecimentos narrados no início da entrevista podem não ser confiáveis, entretanto os acontecimentos de caráter pessoal foram confirmados pelo entrevistado após a gravação e relatados outros detalhes possuem caráter sigiloso mas que não altera o significado dos mesmos.

#### **Início da entrevista**

*E:* Você vê a relação entre aquilo em que você atualmente trabalha, propaganda, com o rpg? Com certeza, o rpg me deu muita base para lidar com o público e o publicitário tem que lidar com o público. Jogando todos esses anos rpg eu tive muito contato com as pessoas, vi como é fácil e como se deve falar com as pessoas. Então eu acho que a base que o rpg me deu foi fundamental.

*E:* O que você diz de falar com as pessoas, é a interpretação ou alguma coisa assim? Interpretação, é como você vai falar, da maneira que você vai falar. De você usar os seus gestos, ou não verbal em uma conversa. Acho que isso é muito importante. Você também atrai a atenção das pessoas para aquilo que você quer que é aquilo que o publicitário faz. Na verdade o publicitário é um formador de opinião, ele tem que fazer com que as pessoas comprem o produto e sintam o desejo de adquirir aquilo. E como mestre de rpg, eu coloquei



muito tudo isto para as pessoas, que elas têm que encontrar aquela solução, aquele objetivo, tem que desvendar aquilo. Então acabei lidando muito com isso.

*E:* Outra coisa. Você trabalha... você começou com rpg faz quanto?  
Fazem 16 anos, vão fazer 17.

*E:* Então você joga desde os 11 anos?  
Eu estava na 7ª série quando eu ganhei o meu primeiro livro de rpg.

*E:* Como foi?

Um amigo meu do prédio tinha comprado um livro de jogo, destes pequenos que você vai dizendo que se você quer ir para a esquerda, vá para a página tal. Ou se você quer a porta direita, vá para a página 30. Correu toda a piazada do prédio, todo mundo jogou com o livro. Cheguei no colégio e a minha namorada me deu de dia dos namorados um livro mais específico de rpg. A partir dali fui contaminado (risos).

*E:* Desde a sétima série então. Isso foi em 87. Você tinha algum grupo para jogar rpg, como foi?

Foi mais com o pessoal do prédio. Nós lemos o livro, todo mundo leu o livro. Era um livro gigantesco, tinha 600 páginas. A gente resolveu jogar e terminar o livro, aí foi evoluindo, o povo foi conhecendo novos livros, novos sistemas de jogo.

*E:* Qual o sistema de jogo que era?  
GURPs.

*E:* Você já começou com este?

Sim, este é um dos sistemas de jogo mais difíceis. Ele é genérico, ele abrange tudo, idade medieval, idade antiga. Você joga em qualquer época em qualquer lugar. Foi bem esse que a gente começou.

*E:* E depois, era rpg de mesa, o que você lembra dele?

A gente usava as maquetes na época, porque a gente não tinha nada, nem ambientação e os livros eram muito caros. O livro do Gurps de custava meio salário na época e a gente era criança e não tinha dinheiro para comprar. Meus pais nunca queriam dar meio salário para comprar um livro de rpg. Então a gente começou a criar maquetes e fomos montando. De argila fazia montanha, ou a árvore de travesseiro velho que ia jogar fora. A gente cortava e pintava. Cada jogador do prédio tinha duas pranchas de isopor que pintava, fazia um mundo. Cada vez que a gente ia jogar, cada um levava as pranchas e a gente montava o mundo. Porque as folhas de isopor iam se juntando. Então a gente tinha toda a liberdade de criar um mundo com a parte de água ou não. Era só tirar a parte de isopor que tinha água.

*E:* Vocês jogavam bastante naquela época no prédio?

Olha, no prédio quase que diariamente. A gente ia para a aula de manhã, jogava a tarde inteira. Seis horas tinha que estar em casa, estar dentro de casa. Mas quase todos os dias.

*E:* Quanto tempo foi assim?

Foi alguns anos assim. Daí nós conhecemos os livros e resolvemos deixar as maquetes de lado e trabalhar mais com a imaginação. Comprávamos bonequinho de chumbo, a gente fazia vaquinha. Não comia o lanche quando ia para o colégio e comprava os soldadinhos para colocar na maquete.

*E:* Vocês ficavam direto?

Direto.

*E:* Você se lembra como era a sua vida na época?

Ia para o colégio de manhã, fazia a lição de casa em meia hora. Era bem tranquilo e ia jogar rpg ou videogame, ou ia para casa à noite. As 6h, porque naquela época isso já era noite. Ia jogar videogame até às 8h, ficava lendo gibi e ia jantar e depois dormia. Não tinha muito mistério.

*E:* Me diga assim, por que você continuou a jogar rpg? O que levou você a continuar jogando rpg?

Eu acho que o círculo de amizades, por que jogando rpg é muito fácil você fazer amigos, você conhece um grupo muito grande, tanto pela Internet como pelos encontros internacionais. Eu já cheguei a pegar um ônibus e ir para o Joinville, chegar lá, ligar para um jogador de rpg e fala posso ir para Joinville? Pode. Então venha me pegar que eu estou aqui na rodoviária e eu não sei como andar aqui, eu nunca vim para cá. E a gente saiu e se divertiu de noite numa boa, tranquilo.

*E:* Mais alguma coisa que lhe atraiu além do círculo de amizades?

Acho que a desenvoltura da criatividade. Acho que o principal foi a parte teatral. O acho que ele desenvolve muito a criatividade, e o se soltar. Porque acho que o grande problema para a gente é ter vergonha de falar, de assumir o que gosta ou não gosta bom, ou subir num palco e passar a vergonha de falar baixo, gaguejar. Eu acho que o rpg retira isso.

*E:* Você pode explicar um pouco mais isso?

Eu tive um colega que era totalmente tímido. Quando ia falar com você, olhava para baixo, não olhava no teu olho, falava baixo e eu falei para ele jogar rpg. Acho que em questão de um ano esse cara já saía falando alto, ele se soltou. Acho que ele aprendeu isso no rpg.

*E:* E para você, soltou também?

Com certeza. Desde pequeno eu sempre gostei e fazia palestras no colégio. Não de chegar e ficar falando na carteira. Eu gostava de ir lá no tablado e falar em público, em dar uma palestra. E acho que isto também foi de encontro ao o rpg. Eu sempre fui o narrador ou o pessoal não gostava muito de narrar o jogo, mais de jogar o jogo. Como ninguém mais queria, se eu quisesse jogar eu tinha que narrar. Então me criei no rpg narrando.

*E:* Desde pequeno você já gostava de ir lá na frente?

Sim. Sempre queria aparecer (risos).

*E:* Atualmente você está mestrando o *live*, como a gente conversou. Quantas pessoas têm no *live* atualmente?

Agora que estão indo 35, mas que estão cadastradas são 52.

*E:* É você que gerencia todo o processo?

Sim, todo mundo. Inclusive nós estamos um outro *live* que é continuação deste em Rio Negro e vamos tentar abrir um em Joinville também, como continuação. O que acontece aqui interfere lá e vice-versa.

*E:* Você acha então que desde criança você tinha essa coisa de ir para frente?

(risos) Eu nunca gostei muito de esportes. Desde pequeno, eu sempre gostei mais de ficar em casa. Até o fato de jogar com o rpg facilitou este lado e também de ler. Eu não gostava muito dele, mas o rpg enfatiza muito este lado. Se você quer jogar um jogo que se passa na

época do Egito, você tem que conhecer o Egito. É obrigado a conhecer a história para jogar o jogo.

*E:* Atualmente você está jogando quantas horas por semana?

Atualmente eu jogo toda terça-feira de noite, das 7 às 11 porque tenho que trabalhar quarta-feira de manhã e quinta-feira tenho que acordar cedo e no sábado praticamente o dia inteiro, das dez da manhã às 10 da noite. Já joguei muito de madrugada, mas acho que hoje em dia não jogo mais porque eu trabalho e tenho outros compromissos. Quando eu não trabalhava, podia me dar ao luxo de virar a noite.

*E:* Quanto tempo você acha que você gasta nos jogos por semana em horas, contando jogar, ler sobre rpg, procurar na Internet e outros?

Eu diria que o gasto em torno de umas 4 a 5h por dia. Porque há um gerenciamento também de grupos de discussões pela Internet onde eu sou moderador de uns 80 e poucos grupos. Então eu tenho que estar lendo as mensagens, mostrando como é que funciona.

*E:* Você tem todo o material arquivado ou já apagou?

Não, tenho tudo arquivado. Tenho planilhas e relatórios de jogadores desde 98. (comentários e risos) é até curioso que um amigo meu me e ligou: "Olha, eu tinha um personagem assim e assado, você sabe", eu disse que sim e que tinha guardado aqui no meu computador e mandava por email. Acho que é um costume meu organizar. Eu gosto de rpg.

*E:* Rpg para você é um mundo à parte, não é?

É um mundo à parte, com certeza. É um mundo à parte que tem uma ligação com a nossa realidade [interrupção] por que eu não posso falar que o Antonio [nome real] não existe, porque ele e o Rogério [nome do rpg] são praticamente a mesma pessoa. Só que eu tenho que diferenciar que eu o Rogério faz coisas que eu Antonio não faz. Eu não posso me desligar do mundo real. Por exemplo, se o meu personagem gosta de sair, ele é um Vampiro, de sair de morder o pescoço das meninas da rua, o Antonio e não pode fazer isso.

*E:* É que para você é um mundo muito importante, de imaginação e fantasia...

Com certeza, eu acho que na minha profissão [publicitário] se eu não for criativo eu não vou a lugar nenhum. O rpg é um jogo em que você exerce a sua criatividade.

*E:* Onde que você se sente mais realizado, no mundo do rpg ou no mundo real, o real não sei, mas nesse mundo aqui? Como Rogério ou como Antonio ?

Não, eu acho que não têm diferentes. O rpg é para mim um *hobby*, é uma maneira de uma oportunidade para se divertir. A gente possui tanto problema cotidiano, tanto problema de emprego ou de alguma coisa que está afetando, eu procuro o rpg para me acalmar, para ganhar aquela confiança e "retornar ao mundo real" e enfrentar os problemas.

*E:* Que pode me falar como é que o rpg funciona?

Como se fosse uma terapia, uma terapia. Para mim eu acho que é uma terapia.

*E:* Você falou que você se acalma com o rpg, vive há alguma coisa diferente. Você pode me falar o que você vive de diferente, o que renova?

Porque na verdade, quando eu estou no rpg, neste mundo, eu tenho que me desligar dos problemas do Antonio para conseguir me ligar nos problemas do Rogério. Então esta é a parte na qual eu esqueço dos meus problemas cotidianos e que eu dou atenção a uma brincadeira. Nessa parte existe um descanso mental. Quando acaba a brincadeira, eu posso

já descansado, voltar para os problemas que o Antonio tem. São os mesmos problemas, mas eu estou com a cabeça descansada.

*E:* Então ele funciona bem como um meio de se desestressar?

Cem por cento. Eu cheguei a ter jogador que me pedia, por exemplo, quando eu jogava no mundo medieval, tinha jogador que pedia para que eu colocasse um monstro e que o nome do monstro fosse o nome de um professor dele que ele estava puto com o professor. Ele queria matar o monstro para descarregar a raiva que ele tinha do professor. E eu aceitava isso, porque antes ele descarregar em uma brincadeira sadia do que na vida real.

*E:* E quando você coloca um monstro assim para a pessoa, como é que você se sente nesse processo de construção do mundo...

Acho que já devem ter dito que o narrador é deus (risos). O narrador é deus, ele cria o mundo como ele quiser, da maneira como ele quiser e as pessoas nesse mundo são como ele quer. Então é um pouco de ditadura. Mas, deixando a brincadeira a parte, ele possui regras, existem livros com regras que a gente tem que seguir.

*E:* Pelo que entendi você constrói um mundo do jeito que você quer?

(risos) Teoricamente sim.

*E:* Se você pudesse...

É que funciona assim, você faz uma ambientação. Por exemplo, quero que para o norte hajam montanhas, para o leste haja um pântano com arenitos... na verdade e como o narrador que monta exatamente do jeito que ele quer, ele não está sendo fiel ao jogo. Porque o jogador surpreende muito quando você está com ele. Dá para dizer que o jogo é "uma luta entre os personagens dos jogadores com os do mestre". Porque eu posso criar um mundo de falar assim "você está andando em uma floresta, aparece uma bifurcação e você vai tomar o caminho da direita ou da esquerda?". Ele pode responde: "não, eu vou subir na árvore e vou pulando de galho em galho". Eu não tinha isto planejado, mas ele criou na hora e você tem que dar continuidade. Você tem que dizer o que tem para frente e com o cara pulando de galho em galho.

*E:* Vou voltar, pelo que entendi o narrador é como se fosse deus (risos)...

Com certeza.

*E:* Isto te satisfaz a possibilidade de colocar as coisas, como o rapaz com o monstro dele?

Eu acho que depende muito de quem está narrando. Eu gosto de narrar, me satisfaz narrar, eu gosto de jogar, mas dificilmente eu jogo. Se eu puder não jogar... é aquilo que eu falei, eu aprendi o rpg narrando. Então, eu não sei ficar, como se diz, do outro lado do escudo que protege o mestre. Papel que ele joga os dados escondido dos jogadores. Eu me perco quando eu estou do outro lado do escudo o por que eu não sei. Eu estou acostumado a gerenciar. Na verdade eu não consigo me divertir aí. eu aprendi a jogar rpg narrando, então a minha diversão no rpg é essa.

*E:* Eu estava conversando com outras pessoas e verifiquei que você coordena e está com...

Você tem quantos narradores auxiliares no *live* daqui?

Somos em quatro ao todo.

*E:* Você coordena todo mundo?

Na verdade eu quero tirar este estigma porque se eu falar que sou eu que coordeno, eu estou desprezando o resto do pessoal e não seria justo porque eles têm tanto trabalho quanto eu.

Mas, podemos dizer que eu sou o narrador que fundou este projeto e estou aí há cinco anos e estou indo para seis anos no projeto. Não sou maior que eles.

*E:* Eu digo que você está mais sintonizado, você sabe mais do projeto, acompanhou toda a história...

Sim, a minha experiência me traz. É muito gratificante, como é que eu posso explicar. Justamente por jogar há 16 anos e muitas vezes os mais velhos jogam há oito anos, é uma experiência gratificante, mas que não diminuiu nem um pouco nenhum deles.

*E:* Você já comentou um pouco, mas gostaria de saber bem mais o que o rpg desenvolveu bastante em você? Que se não fosse o rpg você seria diferente?

[pensando] Não consigo me imaginar como uma pessoa que não jogue rpg. Eu acho que o rpg é o meu escape, é a minha diversão, é o meu vício. Eu digo que é um vício saudável. Então, eu acho que eu troquei muita coisa da minha vida pelo rpg. Eu não bebo, eu não uso drogas, eu não preciso destas coisas para ficar "doidão", digamos assim. Eu posso me imaginar em um jogo de rpg como um personagem e eu vou me divertir e desta maneira que é saudável para mim.

*E:* Você comentou comigo antes que você já tinha feito terapia uma vez por mês...

Já, fiz terapia porque eu estava mostrando para a minha psicóloga porque ela tinha uma aluna que tinha um problema com o rpg. Ela começou a trazer o personagem dela para a vida real. Ela achava que estava no mundo medieval e começou a operar em cima disso. Então ela não queria mais atender ao telefone, porque para ela isto é uma coisa que não existia no mundo antigo. Ela chegou a querer ir ao rio para ir lavar roupa, lá no rio. Então ela começou a misturar. Como esta minha amiga psicóloga não conhecia o que era rpg, ela pediu umas dicas e eu comecei a conversar com ela e acabou-se a terapia.

*E:* Como foi este processo?

A bem da verdade, eu achei que foi muito normal. Porque eu estou muito acostumado com jogadores novos ou com as pessoas que vêm perguntar sobre o rpg. Eu explicar que o rpg não é coisa do demônio, o caso de Ouro Preto que tirou todos os jogadores do sério. E em Curitiba deu muita briga, cheguei a conversar com o pessoal da polícia, falar que não tem nada a ver. Nós estávamos jogando e os vizinhos chamaram a polícia e eles perguntaram o que estava acontecendo. Daí nesta hora, eles chamam o Rogério para ir conversar com os policiais, pois o Rogério é o mais velho e o responsável. Eu nunca tive problemas de conversar sobre o rpg e para mim isto é normal, é uma conversa agradável.

*E:* É que a repercussão na mídia do caso de Ouro Preto foi feia...

É o que eu sempre comento. Não foi o rpg que matou aquela menina, foram as drogas. Se você misturar as drogas ou álcool com direção, com esportes ou futebol não vai te trazer um benefício. Foi o que aconteceu, e eles misturaram drogas com o rpg e acabaram iludidos em uma fantasia que não existia e mataram ela porque estavam chapados.

*E:* Você chegou a conhecer alguém que trocou a fantasia pela realidade?

Olha, em todos esses anos que eu jogo rpg eu conheci apenas uma pessoa, um colega meu que ele realmente surtou. Ele encarnou o personagem dele, ele acreditava que ele era o *Wolverine*, ele acreditava nisso mesmo. Ele chegou a pegar uma escrivania e jogar na parede. Em um ataque de fúria, porque este personagem era muito nervoso, então ele estava tentando representar isso. Ele ficou internado e o hoje está aí de volta, jogando como se

nada tivesse acontecido. Acho que ele ficou uns quatro meses em uma clínica. Colocaram ele, mas eu nunca mais soube de caso nenhum.

*E:* Ele tinha algum problema por fora que você saiba?

Ele tinha muita briga em casa. O pai já havia falecido, os irmãos haviam falecido. Parece-me que na história da família todos os homens morriam cedo e então ele tinha medo que quando ele completasse os vinte anos, ele fosse morrer também. Bem, mas quem sou eu para dizer o que era loucura e o que não é.

*E:* Que características você acha que o rpg desenvolveu em você? O mais importante que ele trouxe para você?

O mais importante foi conhecimento de história, não esta eu colocaria como segunda. Acho que a mais importante foi conseguir falar em público. Isto eu falo com orgulho que, eu acho até que eu falo muito melhor que em público do que com 2 ou três pessoas. Em público eu falo muito melhor e tenho uma desenvoltura muito maior diferente do que eu penso que eu vá fazer. Eu acho, tenho certeza que toda essa habilidade é devido ao rpg. Eu falava em público, mas eu tinha um pouco de timidez. Eu gostava, mas eu ficava tímido.

*E:* Na escola você era considerado tímido ou entre o pessoal mais bagunceiro?

Eu sempre fui o mauricinho da sala. Eu sentava lá na frente, quietinho. Eu não gostava de conversar com ninguém, ficava na minha. Sempre mais quieto e retraído. Introvertido, é que psicologicamente falando eu sou uma pessoa mais voltada para dentro. Eu acho que o rpg me trouxe agora, pelo fato de ser o narrador, porque eu tive que brigar, ou melhor, convencer muita mãe de amigo meu, mostrar para muita gente que o rpg não é uma coisa ruim. Que ele não é uma coisa do demônio. Então eu acho que eu ganhei muita lábia nisto. Eu acho que este é um segundo fator muito importante que o rpg trouxe, esta maneira de convencer as pessoas que agora eu uso na publicidade.

*E:* Até para fazer as pessoas que entrem no mundo do rpg...

Com certeza. Está cheio de pai de amigo meu que estava querendo que o filho saísse. Ele chegou para conversar comigo e agora ele joga o *live* com a gente. Quando ele pode, ele vai lá e joga com a gente.

*E:* Você tem irmãos?

Tenho dois irmãos, um irmão e uma irmã. Os dois mais velhos, eu sou o caçula.

*E:* Como que você se envolveu desta forma com o rpg e como você vê o seu tempo com ele?

Na verdade, não é direto. Eu leio um pouco aqui, respondo na Internet, paro, volto a fazer as produções de vídeo que eu tenho que fazer. Dou uma parada para refrescar as idéias, respondo o email. Então, chego em casa e se não tiver nada para fazer vou para a Internet e vejo as coisas do rpg. Daí é aquilo que eu digo, eu trago tudo para o meu aprendizado, para o meu trabalho as coisas do rpg. Se eu quero fazer parte da Internet, eu não vou simplesmente deixar isso de lado. Se eu faço uma página na Internet, eu posso trazer isto para o rpg. [conversa técnica sobre a Internet].

*E:* Vamos recapitular, você tinha 11 anos na sétima série, jogou bastante e continuou jogando...

Eu continuei jogando com novos grupos. Depois entrei na faculdade em engenharia, então tinha muita gente na sala que jogava. Os que não jogavam, a gente fazia jogar e utilizava o rpg como um meio de aprender a matéria. Eu aprendi muito computação em cima do rpg.

Existiam matérias que nós tínhamos que decorar muita coisa e daí fizemos um jogo sobre isso [exemplo].

*E:* O que você acha que fez você continuar tendo este envolvimento com rpg contínuo? O que você gosta no rpg bastante, de tudo que a gente conversou?

Eu não tenho vergonha de assumir que o rpg é o meu vício. Eu sou viciado, não consigo ficar sem jogar, não consigo ficar com um final de semana sem jogar, fico de mau humor se tiver que não jogar. Perco as estribeiras, fico chato, fico ranzinza. Não sei, é um vício.

*E:* Você começou com uma namorada que deu um livro para você, daí como é que foi a namorada com o rpg?

(risos) Minha sorte é que ela jogava, mas não é muito fácil porque é um público muito mais masculino do que feminino. A minha namorada sempre jogava. Eu conheci a maioria delas no rpg. Se não é do rpg é da faculdade ou do trabalho. Mas o meu grupo social é do rpg.

*E:* Quer dizer que todas as suas namoradas são ligadas ao rpg?

A última não foi. Quer dizer, o irmão dela joga comigo. Então, eu conhecia ela através do rpg.

*E:* Bem, vamos começar desde os 12 anos. Quantas namoradas você teve?

Não parei para contar.

*E:* O você começou aos doze anos, você começou cedo.

Mas era coisa de criança, não era namoro que nem é hoje em dia. Hoje nem é mais namoro, é ficar. Você vai, fica uma noite e se gostar continua. Se não gostar parte para outra. Eu estava na sétima série, nem sabia o que era namorar. Era ficar junto, jogava os rpg e juntinho.

*E:* Depois dela, como foi, tem uma fase da adolescência que a gente não quer saber muito de namorar, como foi isto?

Nesta fase que eu não queria saber de namorada, eu estava mais preocupado com o videogame (risos).

*E:* Eu vou torcer um pouco a pergunta. Qual foi a sua relação mais longa?

Dois anos e seis meses. Foi em 99. Jogava o rpg e ela ia para o *live* comigo e adorava. Nós fazíamos a faculdade juntos, era da minha sala e nós só não casamos porque ela faleceu. Houve um acidente e ela...

*E:* Acidente de carro?

Na verdade foi em casa, mas eu prefiro não comentar.

*E:* Prefere não comentar... posso perguntar algo?

Nada ligado ao rpg...(risos)

*E:* Nessa idade, jovem, quando é acidente normalmente é de carro. Eu ia te perguntar como foi, porque provavelmente é uma pessoa da qual você gostava bastante, vocês teriam casado e tudo.

Nós pretendíamos noivar em agosto e casar em janeiro...

*E:* Como você trabalhou esta questão da perda dela realmente...

A perda dela foi trabalhada muito em função do rpg. Com certeza eu só não entrei em depressão mesmo porque eu tive muito apoio tanto dos meus familiares, dos meus pais,

quanto do rpg [fala pausada]. Meus amigos que conheciam e não me deixavam ficar pensando sozinho, estavam sempre me cobrando jogo, "vamos jogar, vamos jogar". Então eles não deixaram eu ficar com a cabeça vazia, mais um ponto favorável para o rpg.

*E:* E quando você mestrava, você fazia algo relacionado a você, montava algum personagem, você que sentia que alguma coisa sua passava para aquilo que você fazia?

E isto é certo, o personagem não só dos narradores, mas também dos personagens sempre passa alguma coisa. É difícil você representar alguma coisa que você não sente vontade de ser ou que é o oposto do que você é.

*E:* Você pode me falar alguma característica do personagem que você representava nessa época, o que você é montava, que sentiu que o ajudou a trabalhar esta perda?

Eu jogava com um personagem [do mestre] que era um sacerdote, um clérigo. Ele era um politeísta e adorava o deus da vida. Então eu acho que até teve uma boa atuação justamente porque eu pregava com meu personagem que tinha que dar valor à vida. E era o que eu estava sentindo, porque quando a gente perde alguém querido, a gente aprender a dar valor à vida.

*E:* Este seu clérigo dava muito valor à vida?

Dava muito valor à vida [com ênfase].

*E:* Você jogou muito com este personagem?

Joguei, joguei até a hora, passou uma época que eu falei que eu não posso ficar preso, "eu não quero me apegar ao personagem". Eu não me apego a personagem nenhum. Quando eu acho que eu estou ficando apaixonado por um personagem, eu mato ele e criou outro. Porque eu não quero me viciar e não quero que aconteça comigo e o que aconteceu com aquele meu amigo. Que eu acabe encarnando o personagem. Personagem é um personagem, é igual ao teatro. Quando eu fiz teatro e acabava uma apresentação, você mudava de personagem e ele não existia mais. Você não pode carregar uma coisa de um personagem para outro. Você não pode carregar em sua vida.

*E:* Existem pessoas, por exemplo, que jogaram sete anos com mesmo personagem. aí ele acompanhou a adolescência e as mudanças nele se refletem no personagem.

Com certeza. Porque o modo de você pensar e agir, você passa para o personagem. Você vai amadurecendo e não vai fazendo tantas besteiras como quando você fazia quando era criança.

*E:* E sobre este personagem da vida, quando você se envolve demais com o personagem, você corta ele?

Eu corto. Apenas no caso deste personagem, o Rogério, mas que eu já não jogo com ele fazem muitos anos, fazem cinco anos que eu não jogo com ele. Naquele mundo ele está vivo, ele é um Vampiro só que ele estava dormindo dentro do caixão. Está em estado de torpor.

*E:* Rogério é um personagem então para...

O que aconteceu é que quando eu comecei a jogar *live*, quando você chega lá, você tem que ser chamado pelo nome do seu personagem, como em um teatro em que você não vai ser chamado pelo nome do ator, mas pelo do personagem. Quando eu saí e fui me encontrar na casa de alguns colegas deste *live*, ele chegou para mim e falou: "Rogério, como é o nome do seu personagem?". Eu dei risada e falei que o nome do meu personagem era Rogério, ele falou que o nome do personagem era igual ao meu nome e deu risada. Eu falei que meu



nome era Antonio [pseudônimo] e ele falou que não. Mostrei os documentos e todo mundo achou estranho o meu nome ser Antonio porque eu atendia como Rogério na hora do *live*. Eu interpreto muito, mas eles tinham a dificuldade de fazer esta incorporação do personagem, quando eu estava como Rogério na sala eu berrava, porque eu sempre entrei muito fácil no personagem. Aí ficaram me chamando de Rogério o tempo todo, virou apelido, eu matei o personagem porque eu não queria mais me apegar, mas não consegui mais me livrar do apelido. Daí como eu gostei, foi ficando e eu cobro das pessoas que me chamem de Rogério. Porque o fato é assim, as pessoas que são meus amigos mais íntimos, a minha galera me chama de Rogério. O pessoal que é mais distante, que me trata do lado profissional no trabalho ou na faculdade, e eles me chamam de Antonio. Então acabou criando uma coisa assim, quem me chama de Rogério é um amigo mais íntimo.

*E:* Na sua família como te chamam?

Eles me chamam de Rogério e de Antonio.

*E:* Gostaria de voltar um pouco na história. Você sentiu um grande envolvimento com aquele personagem, o sacerdote [clérigo]?

É claro que a situação em que eu estava, bem, como eu posso dizer, frágil mentalmente, espiritualmente, fisicamente. Meu escape foi o rpg. Foi lá que eu consegui encontrar forças para continuar vivendo. Eu me dediquei muito mais daquele personagem em me jogar de cabeça naquele momento para esquecer a dor que eu sentia. Por isso é que eu digo, este personagem é um personagem que me marcou muito. Porque eu realmente me joguei de cabeça, e aí quando eu vi, eu disse "chega, agora acabou".

*E:* Quando você sentiu que a coisa esvaziou um pouco...

Na verdade, só tempo para curar. Eu tinha que ter este tempo, eu sempre disse que um dia eu ia voltar a sorrir mais, a cantar mais. Eu sabia que isto ninguém poderia forçar.

*E:* E sobre as aventuras e as campanhas que rolavam, de alguma forma isto... estas questões eram trabalhadas?

Eu acho que não só as minhas questões, mas as questões de todo mundo ali. Porque todo mundo conhecia ela, todo mundo gostava dela. Eu acho que o nosso grupo... se uniu mais porque estava todo mundo fragilizado e estava todo mundo se apoiando.

*E:* Você pode me dizer a história da campanha nesta época como é que foi?

(risos) Bom, ele é um personagem que tinha sido atacado por um demônio e um outro mago trouxe ele de volta à vida. Então ele ficou muito agradecido a este mago e deu muita... muito valor à existência. Então ele usava todos os poderes dele para curar as outras pessoas e mostrar para elas "faça paz, não faça a guerra". Este era o lema dele.

*E:* E as aventuras do grupo, qual era a história do grupo inteiro?

Depende muito do que cada personagem monta. Tinha personagem que queria montar ladrão e acumular riquezas, tinha personagem que montava cavaleiros e queria adquirir status no Reino.

*E:* Mas qual era o objetivo da história geral, tal como conquistar riqueza ou matar dragão? Tinha o objetivo desta aventura que eu estava narrando que era encontrar cinco folhas para mágicas de um grímório [livro de mágicas do mago] que foram roubadas e estavam espalhadas.

*E:* Estas cinco folhas tinham alguma coisa em especial?

Eram necessárias para remontar o livro de mágicas dele. O grimório é um livro importante para o mago, ele não consegue fazer magias sem o livro.

*E:* Então o resgate de estas folhas permitia a ele lançar magias.  
Permitia a ele lançar magia.

*E:* Este mago não era aquele...

Era outro, era um que falava que ele era o responsável pelo equilíbrio daquele reino entre o bem e o mal, entre as trevas e a luz. para que ele continuasse neste equilíbrio ele precisava das cinco folhas do seu livro. O livro dele tinha sido roubado e estas cinco folhas tinham sido rasgadas e espalhadas pelo mundo. As folhas só podiam ser lidas e se eles colocassem uma luva mágica que daí podia encontrar a folha, mas cada vez que eles encontravam a folha as luvas desapareciam para mais perto de onde estava a próxima folha. Você veja, eles nunca sabiam onde estava a próxima à folha e também onde foram parar as luvas.

*E:* Então eles faziam todo o roteiro...

Todo o roteiro. Várias vezes, eles passavam várias vezes pela mesma cidade procurando onde estava agora a luva.

*E:* Durou quanto tempo?

Um ano e dois meses. Todo o sábado.

*E:* Quantas horas mais ou menos?

4h por sábado mais ou menos. Eu jogava outras aventuras com vários grupos, mas este grupo que era o que tinha mais habilidade e que ela gostava e jogava com a gente. Ela jogava ao sábado. Às vezes a quarta-feira à noite, eu não tinha aula na faculdade na quarta-feira à noite, mas isto foi durante um período pequeno. Eu nunca quis misturar meu horário de estudo com o horário de rpg. Quando eu era pequeno eu falava assim, durante a semana eu estudava e até podia mexer com o rpg, a sétima série. Na faculdade não, eu procuro separar, hoje eu tenho prova e então eu vou estudar, mas final de semana sempre foi destinado ao o rpg, por mais que eu tivesse alguma coisa para estudar eu tirava o final de semana para relaxar e daí podia me concentrar melhor.

*E:* Vocês jogavam neste período, todo final de semana...

Eu sempre joguei no final de semana... o grupo às vezes jogava com outro narrador, se quebravam para jogar nos dados para ver quem ia narrar durante a semana. O meu final de semana sempre foi sagrado. Eu durante a semana e, quando dava e estava tranqüilo na faculdade e no colégio, aí é muito relativo eu não posso falar assim ...

*E:* Você falou que esta foi a situação mais difícil que você passou, aparentemente, teve outras situações difíceis que você sentiu que o rpg te ajudou neste aspecto?

Olha, eu acho que na minha vida de estudante as situações mais difíceis que eu passei eram as situações de prova e o rpg sempre me ajudou nas provas. Nosso grupo sempre estudava jogando rpg. Acho que tirando a prova não tinha mais nada de difícil, até a namorada jogava com a gente, então não tinha problema nenhum (risos).

*E:* A sua vida em família sempre foi tranqüila?

Sempre, meus pais sempre apoiaram o rpg. A minha mãe sempre comentou assim, que ela preferia me ver sentado em volta de uma mesa jogando dado do que sabe lá Deus em que dá, sem saber o que estão colocando na minha bebida. Se eu saio de lá têm algum bêbado

dirigindo ou tem algum acidente de carro. Ela sempre apoiou o rpg porque ela sabe que é mais seguro e o meu grupo não bebe, não fuma.

*E:* O clima emocional da família como que foi?

Acho que tranquilo. A minha mãe sempre brincou com todos filhos, a minha mãe jogava videogame comigo. Jogava videogame e jogava *Mortal Combat* com golpes que hoje acho que nem eu sei mais dar. Ela fazia e ganhava de mim ainda. Então sempre foi muito tranquilo.

*E:* Pelo que você comenta parece que a sua mãe que é figura mais forte na família, a que está mais próxima de você?

Eu não posso afirmar isto porque o meu pai sempre passou e ficou muito tempo trabalhando. Não vou ser injusto e falar, vou falar que a minha mãe foi mais marcante porque a minha mãe ficava em casa atendendo os filhos e o meu pai saía para trabalhar. Se eu falasse o contrário eu estaria sendo injusto.

*E:* Como era a sua vida escolar, de que matérias você mais gostava?

Matemática, adorava matemática. Eu só não passava no segundo bimestre porque eu não podia. Tinha que ter 24 pontos e a média era 6. Eu somava 20 .

*E:* A segunda matéria que você mais gostava?

Depois de matemática eu acho que eu gostava ... era matemática e física. A ciência exata sempre foi, eu era totalmente. A matemática era a minha paixão e eu gostava de química. Sempre na área das ciências exatas.

*E:* O que aconteceu que você foi fazer área de propaganda?

É que eu achei que como... o jogador de rpg... dizem que todo jogador é criativo, eu fui para a área exata, larguei engenharia no último ano, desisti. Eu sempre comento que sempre quis trabalhar na área de propaganda porque o rpg traz uma vantagem muito grande nesta área. Eu pus na cabeça que eu tinha que entender de computador porque eu poderia procurar trabalho ou arranjar um emprego e o cara perguntar se eu sabia fazer alguma coisa eu poderia falar que eu monto o computador, faço o programa que eu vou mexer, construo o software que eu vou mexer e construo o programa que eu preciso... Bom, esta era a minha meta. Bom claro que era “piação” de tudo, não tinha idéia de como a vida universitária corria. Mas o último ano de engenharia é só a parte final, que é um projeto e não era o que eu queria. Aí eu pensei que não tinha razão para ficar pagando um dinheiro sofrido que meu pai não tinha por uma coisa que eu não quero. Daí eu larguei, abrir uma distribuidora de carvão. Trabalhei um ano e meio nela, vi um outdoor de publicidade e falei que ia enfrentar.

*E:* Você abriu uma microempresa que funcionou durante quanto tempo?

Funcionou durante dois anos e meio, quase três anos. Não continuou porque nós morávamos em São José. Foi muito injusto porque é uma situação que você depende muito... como vou dizer, tem muito malandro nesta área. Tem muita gente que não paga, o pessoal de restaurante e de churrascaria é fogo. Eu tenho cheques, seu somar todos eu devo ter uns 20.000 que eu não recebi. Aí você tinha que ir viajar de caminhão para ir a carregar lá no meio do mato. Foi uma situação é bem complicada [fala sobre a empresa]. Achei que ia ganhar muito mais dinheiro na área de publicidade do que vendendo carvão. Mudamos para Curitiba, e iniciei a faculdade, comecei estágio e ganhei uma bolsa.

*E:* Você pode fazer alguma relação entrega época em que você trabalhava com carvão eu jogo de rpg? Pelo jeito você está muito melhor agora do que na época?

Sim, com certeza pelo menos economicamente. O salário é muito melhor (risos).

*E:* É uma situação difícil nesta época...

Sim, mas eu achei que foi válida porque eu cresci muito, eu pessoalmente amadureci muito vendendo carvão. Para desde ter a humildade de ir lá no meio do mato e carregar carvão, até subir no caminhão. Coisa que antes eu não fazia porque vivia no apartamento e jogava videogame. Foi um aprendizado muito legal.

*E:* Como isto se refletiu no rpg?

A começar que nós tínhamos um lugar fixo para jogar. No depósito de carvão a gente colocou um armário lá, o pessoal deixava as fantasias e não atrapalhava. Era só um depósito, tinha apenas indústrias e a gente podia gritar porque não tinha ninguém para incomodar.

*E:* Como esta situação de vida se refletiu nos jogos, você vivia no apartamento e de repente sai por aí carregando carvão, vendendo e amadureceu...

Olha, o lado diminuiu muito o meu tempo para o rpg. Isto é óbvio, começa a trabalhar diminui o tempo para que você fica em casa sem fazer nada pensando na aventura. Por outro lado eu acho que quando a gente se reunia para jogar, os jogos saíam muito mais sérios, sem ficar contando piadinhas ou falando da vizinha que encontrou ou da namorada que saiu. “Vamos tentar jogar porque a gente tem menos tempo agora”, então acabou amadurecendo o grupo de rpg também. Não só eu, mas todo mundo começou a trabalhar.

*E:* E as histórias, você lembra das histórias naquela época?

Não, normal. Eu acho que as aventuras de rpg, você pode pegar a mesma aventura que eu narrei em 95, narrei em 98 e voltei a narrar quando a minha namorada faleceu. Hoje veio um grupo do pessoal da Federal [UFPR], ouviram falar da aventura e pediram para que eu narrasse para eles. Eu comecei faz duas semanas, a aventura que eu narrei em 95 e estou narrando de novo.

*E:* Espere um pouco, você começou...

Eu comecei a jogar em 87. Atualmente eu narro para três grupos de rpg, três aventuras diferentes. Tem o *live* e mais duas aventuras de mesa. Eu que estou tentando abrir um terceiro.

*E:* Mais um de mesa?

Sim. Estamos com um projeto. É que eu não quero começar mais um projeto de *live* enquanto, tem a chance de um patrocinador. E eu estou colocando todo do projeto no papel para mostrar para eles como vai funcionar este novo *live* que eu estou abrindo. Eu fiz um teste agora na virada do ano com o pessoal. Para eu ver as regras que eu tinha criado, para ver o que funcionava e tal. Então é um *live* de imortal, de *Highlander* [referência ao filme homônimo]. E então surgiu a possibilidade de um patrocinador para a encabeçar este projeto e transformar até, então eu estou indo com este com mais cuidado, é esperar firmar, levar no cartório e registrar. Então estou indo com mais calma. Se puder, até o final do ano eu estou com mais um projeto do *live*. O rpg está se ligando a minha vida profissional. Inclusive eu quero começar a dar aula utilizando o rpg.

[Relato inicial sobre como o rpg pode ser usado para fins pedagógicos. Relato sobre a aplicação de uma oficina com a utilização pedagógica do rpg para uma escola do primeiro e do segundo grau em Curitiba.]

Acompanhar o que o professor explora com os alunos, eu acompanhava uma aventura em um outro horário com eles. Enquanto o professor estava falando sobre, por exemplo, a Grécia antiga, na aventura de rpg eles vão estar ambientalizados na Grécia antiga. Aí eles vêem a roupa, o modo de falar, como funciona a estrutura política. Enfim, uma aventura que tive com os alunos. Uma aventura que passe pela história dos povos até a idade moderna, que cativa os alunos para a história, que descubram o amor pela história. Através do rpg eles aprendam o gosto pela leitura.

*E:* Você fala em escola e pelo jeito você sempre foi um dos alunos com melhores notas em matemática e física...

Com orgulho. Melhor aluno de todas as sétima séries do colégio onde estudava. No segundo grau não tinha mais premiação. Minha única dificuldade foi inglês.

*E:* Quando você prestou vestibular pela primeira vez?

De 93 para 94. Na PUC, Positivo, em Ponta Grossa e Federal.

*E:* Na Federal você tentou?

Tentei engenharia elétrica. Tudo foi engenharia.

*E:* Você passou aonde?

Passei em Ponta Grossa e na PUC. Quando fui fazer a prova do Positivo, já tinha saído o resultado da PUC. Daí eu desisti porque eu não queria o Positivo, mas preferia a PUC. Dos três vestibulares que eu fiz, só não passei na Federal.

*E:* Quis tentar outro ano na Federal ou a PUC estava bem para você?

Estava boa.

*E:* Você tinha opção entre Ponta Grossa ou aqui, por que você decidiu ficar aqui?

Porque meus pais moravam aqui e ficava bem mais fácil. Por mais que lá não fosse a uma faculdade paga, eu ia ter custos de viagem, de moradia. E entre ficar longe e pagar mais a menos a mesma coisa, eu fico em casa que é mais confortável e mais perto dos amigos que jogam rpg (risos).

*E:* Você viria todo final de semana para cá, só para jogar rpg?

Sim, viria todo final de semana (risos).

*E:* De certa forma, sua vida gira ao redor do o rpg, certo?

Com certeza, eu não saberia dizer como eu seria sem o rpg.

*E:* Vou voltar a quando você começou com o rpg. Como era sua vida antes de jogar rpg?

Era uma vida normal, de criança.

*E:* Quando você se ligou com rpg, como foi?

Eu acho que era uma brincadeira. Começou como uma brincadeira, porque era legal você pegar o um bonequinho de chumbo, você pegar uma arma e encontrar um ladrão ali e encher ele de bala. Só que em vez do videogame que você aperta um botão, você jogava dados, mas não deixava de ser uma brincadeira e uma diversão. Ao contrário do videogame que você tem que seguir aquela tela, ali naquele bonequinho de chumbo e naquela maquete

você atira para onde quiser. Se eu quisesse começar atirando e passar pela vila sem conversar com ninguém, eu podia fazer isto.

*E:* Existia alguma coisa nesta época que você queria fazer muito e não podia?

Não. Que eu lembre não. Acho que tudo que eu sempre quis fazer eu fiz, a não ser o meu sonho de conhecer o Egito (risos). Isso eu quero e ia enriquecer muito as aventuras de rpg.

*E:* Dá para ir lá na Rosa Cruz e sonhar um pouco com o Egito.

O local não... eu não sou da Rosa Cruz [grupo espiritual], mas o local é muito bonito eu gosto muito de lá.

*E:* Tenho contato com o pessoal de lá e é bom visitar lá.

Pode perguntar lá que se ele se me conhecem.

*E:* Eles te conhecem lá?

Eu fui dar uma palestra para eles lá e fui vestido de *Seth* [deus da mitologia egípcia]. Cheguei lá vestido com roupa, máscara. Fiz uma apresentação que eles pediram que eu fizesse de novo para tirar foto e foi para o jornal deles. Pode perguntar se eles me conhecem lá.

*E:* Você gosta disto?

Gosto. Gosto de teatro, apesar de não fazer teatro mais, eu gosto muito. Eu gosto na parte do rpg porque não sou forçado, eu não gosto muito do texto. Na parte teatral você tem que decorar e eu acho que isto poda muito a criatividade e a desenvoltura. Talvez seja por isto que eu não tenha continuado o teatro. É claro, tem muitos fatores. Estava chegando no final da faculdade e tinha que me dedicar um pouco mais.

*E:* Você fez teatro e então, quanto tempo você fez teatro?

Fiz um ano.

*E:* E qual grupo?

Foi na faculdade [particular de Curitiba].

*E:* Você estudava lá?

Não, eu estudava na outra faculdade.

*E:* Você ligava muito o rpg ao teatro?

Não, o grupo do teatro eu acabei trazendo muito jogador de rpg, porque eles precisavam de muito ator e geralmente o pessoal do teatro, eles não têm muito a parte masculina. Pelo contrário, é mais a parte feminina. Os homens acham que a coisa de viado, de teatro e tal. Então quando eu cheguei, falei que gostava e que tinha um grupo de *live*, a diretora implorou que eu trouxesse alguém. Eu acabei levando e acabou que metade do grupo de teatro da faculdade era do pessoal de rpg que jogava comigo.

*E:* É, porque no rpg só tem quase homem e um grupo cheio de mulher...

(risos) Vamos lá... daí ficou equilibrado, ficou gostoso. Foi um tempo bem gostoso. Acho que se eu tivesse um pouco mais de tempo acho que eu voltaria, não é uma idéia de se jogar fora.

*E:* Porque você começou a fazer teatro?

A minha professora da faculdade comentou, pela minha desenvoltura, porque eu tinha feito uma palestra valendo nota. Ela comentou e me convidou para ir participar. Até foi uma coisa muito legal porque ela. A gente tinha na matéria dela que eram duas semanas só a

parte teatral e eu dei risada contigo porque ela atribuindo papéis para as pessoas e eu, muito metido, falei que encarava qualquer coisa. Ela então forçou a barra, me colocou de prostituta, vestido de mulher para a próxima aula. Quero você no papel de homossexual, me falou que eu era um travesti. Pense no jeito de como falar que a gente vai vir aqui e fazer um teatro na hora com vocês. Eu falei com um amigo meu do rpg que o tio dele é um homossexual e pedi uma roupa emprestada. Eu fui vestido de travesti para a faculdade, de peruca roxa comprida, de minissaia, coloquei 8 meia-calças, porque eu tenho a perna muito peluda e não ia raspar. Botei um sapato e fui para a faculdade, cheguei lá e eu não acreditava naquilo. A gente foi de sala em sala mostrando o teatro e eu não senti vergonha porque como eu comentei, para mim é um papel do rpg. Não tenho problema com a minha sexualidade e nem nada.

*E:* Aproveitando isso, você pode falar um pouco de sua sexualidade, com que idade você teve sua primeira relação sexual?

(risos). Não tem nada a ver com rpg, mas tudo bem. Foi no segundo grau.

*E:* Com namorada rpgista, depois de um *live*?

Sim, mas na época jogava só de mesa.

*E:* Tem uma coisa, vou fazendo umas interpretações e colocando para você que me corrige. Você falou que tinha muita vontade de... como é a palavra... de estar lá na frente, de dar palestra...

Sempre gostei, sempre quis dar aula também, sempre gostei disso.

*E:* De estar no palco, vamos dizer...

No palco não porque eu não faço teatro

*E:* Palco no sentido de centro das atenções, não sei se é isso...

Não, também não porque em sala de aula eu nunca fiz questão de aparecer. Eu sempre gostei de palestra. Palestra, esta é a palavra exata.

*E:* De você falar e as pessoas...passar uma men...

Passar uma mensagem para as pessoas como palestrante.

*E:* Ou seja, de mostrar uma coisa tua para os outros, é isso?

Teve um fato que, olha acho que se eu contasse na época acho que até eu seria expulso do colégio na época. Isto foi no primeiro ano do segundo grau e a foi a primeira vez que eu deixei meu grupo fazer o trabalho sozinho porque eu falei que eu não ia me incomodar. Eu cheguei e eles me ligaram falando que amanhã era a apresentação e não tinham feito nada. Eu abri o meu guarda roupa e olhei aquele bando de coisa, falei: “pera aí, eu vou ter que arranjar alguma coisa para fazer”. Eu não tinha a menor idéia do que era espiritismo e do que é que eu ia falar, mas eu fui pegando brinquedo velho. Peguei um livro do PingPong [brinde do chiclete], que era sobre flora, levei tudo lá para frente e dei um show de palestra. Tiramos 10 na palestra porque eu peguei o livro do PingPong e botei uma flor. Falava assim; esta flor sempre está nas sessões espíritas, porque diz que sai um aroma que ajuda na incorporação. Eu falei tanta abobrinha, tanta abobrinha que teve gente que ficou de boca aberta e confirmou aquilo. Que aquela flor realmente existia e servia para ler a sorte. eu falei tanta besteira lá na frente que se alguém realmente entendesse... No fim o professor adorou. Eu achei que o que levou a isso não foi o fato da mentira, mas a minha calma lá na frente, e falar com convicção que eu queria. Porque, por mais mentira que fosse, se eu falar com convicção, de você acreditar naquilo, você consegue fazer com que as outras pessoas

passem a acreditar também. Se não acreditar, pelo menos respeitar. porque você levanta pouco a voz, fala pouco mais alto, não tem um tom de autoridade, mas em tom de imposição, impõe o respeito da palavra. Aí não existe quem queira ratear.

*E:* O você gosta pelo jeito desta situação?

Não em definitivo (risos). Eu achei que foi muito criativa. Mas com os meus amigos, depois eu comentei o que aconteceu e eles ficaram surpresos pela minha calma lá na frente. De conduzir a palestra sem ter a menor idéia do que eu estava falando. Então eu me surpreendi por causa disso, por ter conseguido e não como eu consegui. O importante é que eu consegui.

*E:* É, não por causa da mentira, mas pela desenvoltura, calma....

Exatamente. Naquele dia o eu descobri que eu posso chegar em cima de um palco, dar uma palestra por mais que eu não conheça o assunto dessa palestra, claro entre aspas, mas eu não ficar nervoso. Isto eu descobri aquele dia e a partir daí só melhorou muito mais a minha vida e a minha autoconfiança. Dar branco lá na frente nunca mais aconteceu.

*E:* Então o rpg é um espaço que você pode explorar este campo ou esta área da sua vida?

Exatamente. Tanto que eu não forço mais para falar alto, tem muita gente com dor de garganta. No teatro mesmo, eu nunca forcei a voz, sempre consegui jogar ela. No rpg eu sempre tive que ser ouvido por 30 a 40 pessoas. Já tive grupo de 96 jogadores. Eu tinha que falar sem microfone e todo mundo tinha que meu ouvir, mas eram cinco narradores. Eram quase 20 jogadores para cada narrador.

*E:* Você chegou a ser mestre ou o narrador...

Mestre é de mesa e narrador é em *live*.

*E:* [esclarecimentos] você já narrou sozinho um *live* ?

Sim, já narrei 7 meses. Com trinta e poucos jogadores. Ninguém queria narrar, também não adianta você colocar alguém que não saiba e só vai complicar a situação, só vai fazer com que os jogadores fiquem bravos. Então mais ajuda quem menos atrapalha. Em um tom sério, porque o *live* é sério, apesar de ser uma brincadeira. Eu acho que a diversão de todo mundo tem muito... Tem muita gente que põe muita coisa em cima do o rpg naquela esperança. Então para mim é sério, é uma brincadeira, mas eu levo muito a sério.... Foi difícil aqueles sete meses. Foi bem difícil, mas não houve reclamação. O pessoal até aprendeu a esperar o tempo que eu estava ali, porque eu não podia estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Eles aprenderam a se disciplinar e a ganhar paciência. Tinha que ter senão não jogava, não tem como.

*E:* ... Qual é a idade do seu pai e da sua mãe?

Deixa eu fazer os cálculos, a minha mãe tem 50 e poucos.

*E:* Eles fazem o que?

Meu pai é dentista aposentado na fiscalização, mas continua praticando a profissão de dentista. Minha mãe é consultora de produtos de beleza.

*E:* Ela era do lar e agora...

Os filhos estão criados e ela não precisa mais ficar em casa.

*E:* Vocês sempre moraram em apartamento em Curitiba e casa em São José dos Pinhais. Como é a convivência familiar com tios, primos...



É boa, mas com a correria do dia a dia ninguém tem tempo de ir um para casa do outro tomar café.

*E:* E quando você tinha uns doze anos? Era mais forte o pessoal do prédio?

Era mais forte o pessoal do prédio, mesmo porque eu morava no centro da cidade e era a meia quadra da minha escola. Era próximo da rua 24h e eu não podia sair para a jogar bola na rua. Não tinha como. Eu tinha que ficar no prédio e o prédio não tinha parque. Tinha que fazer alguma coisa e daí...

*E:* Você era sócio de algum clube?

Sim, de um clube ali perto.

*E:* Você ia muito a este clube

Sim, aprendi natação nele. O único esporte que eu gostei até hoje foi natação. Fiz judô, mas eu não quis continuar, corrida. Na verdade eu tinha até um acordo com os professores do colégio que eu, o pessoal brincava: vamos jogar vôlei ou futebol e daí tinha as equipes. Uma equipe jogava, depois a outra até fechar todo o turno. Eu falava que não queria jogar bola, não queria fazer nada, "Eu passo o horário inteiro correndo". Eu passava correndo o tempo todo, a educação física eu passava correndo. Nunca me incomoda e não gostava. Sempre eu fui muito caseiro, não curtia muito esporte.

*E:* Esporte de equipe você não gosta muito?

Não. Não gosto mesmo. Não jogo futebol, não jogo vôlei, basquete...

*E:* Vou ser chato, esta é a minha posição, mas se você fosse o técnico, isto ajuda?

De jeito nenhum, nem obrigado.

*E:* Interessante, você gosta de... que nem o rpg, você não joga, você mestra rpg...

Isto é muito raro, por isso é que eu sempre tenho um grupo de rpg. Porque o jogador tem milhares, posso te apresentar quantos você quiser. Agora narrador, gente que gosta de mexer, olha se você contar 20 em Curitiba inteiro é um exagero muito grande. O pessoal gosta de jogar, eles querem ter o prazer de desvendar o mistério, de conseguir alcançar aquele objetivo...

*E:* E você gosta de...

Como eu falei, o nosso grupo lá no prédio, todo mundo queria jogar. Então aconteceu da gente querer jogo e não ter ninguém para mexer. Então como eu queria e sempre que eu quero alguma coisa, eu vou m\e faço de tudo para conseguir, eu queria jogar e então tinha que mexer. Como teve que ser assim e eles gostaram que eu mexesse, da criatividade. Porque quanto mais você mexe, mais criativo você fica. Você se depara com muitas respostas do jogador que você fica e vai acumulando e vai utilizando em novas propostas de jogos de aventuras ou sessões. Então eu sou realmente bem o oposto de tudo o que tem por aí.

## **Participante 1. CLÁUDIO**

*E:* Há quanto tempo você joga rpg?

Comecei a jogar em metade para o final de 98. Fazem seis anos.

E: Com quem que você começou?

Com o *live* do Rogério.

E: Quais os sistemas e o tipo de rpg que você joga?

Eu jogo mais *live* e jogo mesa também.

E: E joga mesa com o Rogério também?

Sim e com outras pessoas também, o você acaba fazendo um monte de amizades.

E: Como você começou a jogar rpg?

Sobre que aspecto, o que me levou a jogar rpg?

E: Isso.

É que vários colegas meus da faculdade estavam jogando de exatamente o grupo que eu era mais amigo jogava rpg. Daí eu comecei a jogar no embalo.

E: O que te atraiu no rpg que você continuou?

Não sei, acho que no conjunto não tem uma característica específica.

E: O que você diz a respeito do conjunto como uma categoria geral?

... São tantas coisinhas que eu não sei assim como destacar. Sei lá, uma coisa assim do sobrenatural, mundos fantásticos. Principalmente o *live* de Vampiro eu sempre gostei, filmes e aquela coisa assim de terror, o medo materializado assim. Apesar de que o *live* eu já descrevo como alguma coisa um pouco diferente. É bem legal, apesar de que o sistema Vampiro na sua origem é para ser um jogo de terror pessoal. Ficar assim com um medo das conseqüências daquilo que você vai fazendo... Sei lá, mais ou menos isso.

E: Como assim o medo das conseqüências, das ações que você fizer?

No sistema Vampiro especificamente, ser Vampiro é uma maldição. Aquela coisa tipo assim, você está amaldiçoado, você não pode mais ver a luz do sol, você não pode mais várias coisas e tem que se alimentar de sangue, por exemplo. É uma coisa, para você é uma coisa que vai remoendo, que vai te desgastando. Imagine você ter que passar o resto da eternidade fazendo uma coisa que você não gosta, que se você quiser qualquer coisa um pouco diferente assim, se você der uma pisadinha na bola assim, de repente toda a tua existência pode acabar. Então é uma coisa bem assim. Existe também o outro lado, o lado de que o Vampiro passa a ser um predador e você pode ser um humano prestes a ser predado. E é aquela coisa assim bem psicológica.

E: Aquela coisa da tensão assim sempre?

Isso mesmo.

E: Então você gosta, atrai no Vampiro é esta coisa da tensão e da ameaça?

Bem, por aí assim. É aquela coisa, é que não é bem a ameaça, é aquela coisa do fantasma que eu não sei bem se vai chegar a ser. Eu jogo xadrez, e então tinha um jogador que falava que a ameaça é mais eficaz do que a concretização da ameaça dentro do xadrez. Então, às vezes você ameaça determinado golpe ou coisa e a conseqüência da ação de que o outro vai tomar contra aquilo ali é muito pior do que se ele tivesse deixado aquilo ali. Então, de repente você fica tão com medo desses fantasmas assim que você toma medidas tão..., você vai tomando tantas medidas que chega a uma situação pior ou qualquer coisa assim...

E: Qual é o seu personagem no Vampiro ou existe algum personagem do qual você mais gosta?

Eu, particularmente que isto é uma coisa pessoal minha, não gosto de jogar com personagens maus. Eu normalmente faço personagens mais bonzinhos, corretos, não consigo fazer um personagem que seja traidor, chame alguém para alguma coisa e daí mate a pessoa.

*E:* Teve algum personagem que você fez que te chamou mais a atenção?

É que cada personagem, isso no *live*, cada personagem que você constrói, isto é uma coisa que eu faço apesar da maior parte das pessoas não fazer. Mas eu monto todo um estereótipo, toda ambientação para ficar completamente inserido ali. De repente você está em uma imersão tão grande assim que você acaba quase vivendo aquele personagem. Se você quiser depois eu posso te passar prelúdios que eu fiz. São histórias de vida dos personagens e ao final dessa história você monta teu personagem para o jogar o *live*. Então de repente aquela história que envolve tanto que você acaba trazendo as ações como consequência daquela história e não como um personagem que foi simplesmente criado agora e você sai fazendo coisas. Neste aspecto, se você não trabalhar com o personagem, e isto é uma coisa que muita gente estava não gostando do o rpg. Estava ficando alguma coisa meio vazia assim.

*E:* Então é bom trabalhar o personagem. Você sente que quando você começou a jogar o personagem era diferente de agora? Como ele era?

No começo, eu não tinha a menor idéia de como era. Eu comecei a jogar o *live* sem saber o que era rpg, sem saber o que era o Vampiro, etc. Tipo assim, bem no começo eu só me estropiava, eu não tinha a motivação do meu personagem, eu não conseguia andar nele. Não é, tipo assim, eu não conseguia traçar um plano de ação porque eu não tinha um objetivo. Não tinha toda aquela história me norteando e para guiar as ações dele.

*E:* Daí você foi montando os personagens cada vez mais...

Depois de um tempo, eu passei a fazer uma coisa que hoje eu odeio quando fazem, que é chamado um *overpower*. O pessoal montar o personagem por causa do poder, porque gosta de se sentir grande, aquela coisa assim de "eu sou deus".

*E:* Confesso que no *live* que eu assisti, senti vontade de montar um personagem apenas para matar os Vampiros poderosos [risos].

Tem muita gente que monta personagem voltado exatamente para o isto daí. Tem personagens que chegaram a ser montados exatamente para pegar, por exemplo, vender a alma para o demônio para fazer isto, conseguir tal poder e mata não sei quem, só para ir crescendo em poder. Mas, você não cresce o personagem em si. Teve um caso de um personagem no *live* que ele fez exatamente certinho assim, foi um personagem que foi extremamente interpretado pelo cara que jogou. Por coincidência, ele acabou desbancando para ter um poder gigantesco e ele continuou com o mesmo perfil do personagem, só que com aquele poder gigante. Então ele simplesmente continuou com alguma coisa que a vida dele tinha levado.

*E:* Alguma coisa estereotipada então...

Não, não é estereotipado não. É que você monta todo o perfil do seu personagem e de repente você não pode, você não vai fugir muito daquilo. É a mesma coisa se eu sou uma pessoa pacifista, por exemplo. Se um cara vier e me xingar na rua, eu não vou partir para cima dele e dar uma bordoadinha. Eu saio de perto ou vou conversar com ele ou alguma outra coisa. Eu não vou fazer alguma coisa que fuja muito da minha natureza. Tem gente que faz

o personagem *overpower*... Este personagem é assim, construído para ganhar muito poder e não baseado em uma história ou outra coisa. Às vezes até é construída uma história que baseia aquele poder, mas não é uma coisa muito...

E: Daí com o tempo, pegou primeiro o personagem vazio, depois o *overpower* e depois.... Depois eu construí mais, procurei fazer uma construção mais detalhada. Pensar em uma história, uma história com conseqüências que foi trazendo até agora.

E: Teve algum personagem que você jogou durante muito tempo o que chamou muito a atenção?

Acho que a maior parte dos meus personagens eu joguei bastante tempo. Tinha um personagem que morreu novinho em poucos *lives*. Também foi um personagem que eu montei assim às pressas. Então o que foi que eu fiz, precisava montar um personagem e não tinha idéia. Então eu imaginei exatamente um jogador de xadrez e, daí eu me lembrei de todo o perfil desse jogador e montei aquele personagem.

E: Qual personagem que você jogou mais tempo?

Tiveram vários. É que o *live* antes começava mais ou menos no começo do ano e chegava ao final do ano e acabava tendo uma explosão, com um cataclisma ou alguma coisa. Este personagem que eu falei que ganhou um monte de poder e continuou jogando, ele explodiu todos os finais de ano. Então chegava no final do ano, eu acabava perdendo o personagem. Daí que no começo do ano eu montava e chegava ao final do ano, acontecia outra coisa de como uma explosão ou avião e morria.

E: Isto foi do *live* e nos rpg de mesa. Você gosta mais do *live* ou de mesa?

Cada um tem suas vantagens. No *live* você sabe exatamente o que está acontecendo enquanto que [...]

E: O que te chama mais atenção no de mesa?

É que no de mesa dá para fazer uma interação maior e melhor e mais detalhada entre os personagens. Por exemplo, em uma luta ou em uma ou outra coisa você consegue controlar melhor o que está acontecendo. Ao passo que no *live* uma luta vai durar 2 segundos e ela precisa ser feita em 10 minutos, enquanto que, digamos assim, você está conversando tem um canto da sala e, no outro canto da sala está acontecendo uma briga. No *live*, esta briga vai demorar meia ou 1h, enquanto para você que está no canto da sala ela iria durar dez segundos. Enquanto que para a mesa esse tipo de coisa não acontece, está todo mundo sentado em volta e não tem muita coisa.

E: Sistema de mesa, com que você mais jogava?

Mesa, eu joguei basicamente dois que é o AD&D e o *World of Darkness*, mundo das trevas. Este é toda ambientação de Vampiro, lobisomem, é bem a ambientação do *live*.

E: O *live* do Rogério é o mundo das trevas e não Vampiro.

Se fosse *live* estritamente Vampiro, você não conseguiria colocar, teria um ou outro personagem diferente, enquanto que ali têm vários.

E: No rpg de mesa, como são seus personagens?

Tem dois tipos de personagem. Do mundo das trevas, é o mesmo princípio, tem que criar todo um perfil para fazer este personagem, enquanto que no D&D é aquela coisa épica assim.

E: No mundo das trevas qual é o estilo de personagem preferido?

Têm vários. Teve um personagem muito engraçado que eu joguei, que eu peguei o perfil do João Pequeno, aquele do *Robin Hood*. Fiz aquele personagem e de alguma estereotipada assim mais forte, ele foi muito... Foi bem marcante assim. As outras pessoas fizeram personagens do grupo de *Robin Hood* para a gente começava a jogar. Eram todos “malkavianos”, vampiros loucos assim.

E: E do AD&D, qual você prefere?

O personagem que eu mais joguei foi o mago. Tem um mago meu que ele deu o que tinha com aquele personagem. Foi um personagem que jogou uma campanha de dois anos, se manteve vivo. [...] Era um mago elfo que acabou tendo. Neste sistema, grande parte das coisas é poder mesmo, então é dividido em níveis que você vai passando e de acordo com o tipo do personagem você vai subindo de nível. Então era mago que estava em um nível bem alto.

E: Ele fez alguma coisa de especial?

Assim, AD&D é um jogo para você jogar em grupo. Então, sozinho um personagem não faz praticamente nada, principalmente esta aventura em específico deste personagem. Ela é o xodó do Rogério. Teve um grupo que jogou cinco anos esta aventura. Esta história é bem embasada e é descrito tudo o que ocorreu.

E: Esta história não é aquela do grimório e das cinco folhas que foram rasgadas...

Esta mesma. De repente, tipo assim, a história vai dando voltas e voltas até você perceber que você não sabia nada, estava tomando ações erradas de queria matar não sei quem e que não devia ter matado. Uma das principais diferenças do mundo das trevas e do AD&D é que o mundo das trevas tem uma coisa chamada moralidade. Então se você é um vampiro e vive há séculos assim, você tem que achar alguma coisa para te manter são. Então tem uma hierarquia, que se chama hierarquia de pecados que é uma trilha que você segue para se manter ciente das coisas que você faz. A principal delas é a humanidade que seria, por exemplo, matar alguém é alguma coisa errada. Então você acaba matando acidentalmente alguém, é uma coisa que você vai se arrepender e vai ter toda aquela coisa e isto é uma coisa que vai trazer bastante "dor" para o vampiro. Tem outras trilhas que é a mesma coisa. São trilhas que vão seguir coisas diferentes. Já no AD&D este tipo de coisa não existe. Você tem um código de comportamento que dicas você era malvado, tanto faz ou você é bom, e você segue as regras ou não segue nada e tem a combinação entre estes três. Então, o AD&D é uma coisa mais livre para ser interpretado.

E: Me diz uma coisa, como estava a sua vida quando você começou a jogar o rpg de modo geral?

Eu estava bem, eu tinha acabado de reprovar da faculdade e estava fazendo três matérias apenas. Então eu estava com um tempo livre de sobra.

E: Quando você começou a jogar, quanto tempo você jogava por semana mais ou menos?

Naquela época, o *live* era um final de semana sim e outro não. Eu ficava mais tempo assim em casa, às vezes pegando um livro, dando uma lida que jogando propriamente. Depois de um tempo eu comecei a jogar mesa e foi mais.

E: Mesa normalmente é uma vez por semana que a gente joga. Quanto você chegou a jogar?

Quando estava jogando aquela aventura do *Naz*, a maior parte do tempo a gente jogou duas vezes por semana, quarta à noite e domingo à noite. O problema desta aventura é que como

ela é muito comprida, tinha muita gente que entrava, jogava uma ou duas sessões e saía. Daí a gente pegou e começou a jogar em segredo, para não ter muita gente querendo vir jogar. A gente formou um grupo que fechou.

*E:* Este grupo era em quantas pessoas?

Era em cinco pessoas.

*E:* Eram todas as amigas da faculdade?

Eram amigos do rpg na verdade. Tinha o meu vizinho de porta, o que mora aqui embaixo e mais dois amigos do rpg. A gente jogava aqui [no apartamento], basicamente, quase sempre foi aqui na minha casa ou na casa do meu vizinho do lado. O Rogério mestrava.

*E:* Quando começou esta aventura?

Não lembro, não vou lembrar. Eu falei que ela durou cinco anos, mas acho que não foi tanto tempo assim, foi menos. Eu não lembro certinho, mas foram de 2 a 3 anos.

*E:* Você pode descrever a aventura como era de modo geral?

É complicado, às vezes eu posso voltar alguma coisa a mais da aventura. Ela era basicamente assim, um grupo de aventureiros que chegou em uma cidade e não tem noção de nada do que aconteceu antes. Eles chegaram e só se conhecem que chegam em um lugar que estava congelando, muito frio. Daí eles vão, conseguem acabar com o demônio que está ali e acham uma folha e alguns itens. Daí eles começam a procurar em cima destes itens e vai tendo todo um desenrolar da história. A folha é misteriosa e ninguém entende o que está escrito ali, por maior que seja o seu conhecimento.

*E:* Vocês pretendem voltar a jogar esta aventura mais alguma vez?

Este grupo que está agora ali está mais complicado. Tem um pessoal que tem aula à noite, outros estão namorando e final de semana não dá. Daí, acabou quebrando o grupo, mas a gente continuou jogando, acabou a aventura e o Rogério fez uma continuação. A gente começou a ela e daí o grupo se desfez.

*E:* Resumindo, é um grupo de aventureiros que chega em uma cidade, não sabem o que está acontecendo, vêm que ela está congelando e acabam com o demônio que fazia isso. Como era este demônio?

No AD&D existem vários tipos de demônios ou monstros. Parece uma gárgula. Só que tem outros poderes. Como está bem no começo da aventura ele é um demônio bem fraquinho. Mata ele sem grandes problemas... Normalmente, o pessoal pensa que este demônio tinha muita coisa, muita importância. Depois a gente vê que este demônio era um cara que estava lá, o importante era esta folha. Esta folha, você vai jogar esta aventura?

*E:* Não.[explicação sobre o objetivo da pesquisa]

Você vai mostrar para o pessoal? É que tem bastante gente que está jogando esta aventura.

*E:* Você pode herdar a idéia geral, o Rogério já contou alguma coisa dela.

Um resumo do final da aventura. Existia uma torre e existem almas nesta torre, cada vez que uma pessoa morre, vem alma dela e entra nesta torre e sai uma outra alma para nascer. Só que o que aconteceu, algumas almas saíram da torre e não voltaram. Então a torre se inclinou, se esta torre cair, pode acontecer um grande cataclismo e o mundo acabar. Então pouco responsável por estas almas não sabia como tinha sido arrancado do livro dele, um número de folhas que é igual ao número pessoas que estão jogando. Foram arrancadas cinco folhas, cinco jogadores. Foram arrancadas e estas folhas ninguém consegue ler e

quando você consegue juntar com duas luvas, você põe as luvas, segura as folhas e consegue ler. Você liberta esta alma e esta alma entra em você. Daí você continua e vai jogando, de vez em quando é um ou outro de você vai indo até chegar no final da história que vai conseguir todas as folhas e libertar todas as almas. Não pára aí. Existem estas almas, só que algum NPC [jogador do mestre ou narrador] também faz parte do desequilíbrio desta torre. Então a gente tem que achar, depois que a gente coloca todas estas almas lá, de repente a torre continua desequilibrada e ninguém consegue saber o porquê daquilo e daí a gente tem que continuar procurando até descobrir quais são os responsáveis por este desequilíbrio. Vai indo assim. É uma história bem complicada e cheia de filigranas, cheia de detalhes que alguma coisinha no começo vai ter uma consequência grande no final.

*E:* Quem roubou estas folhas é um demônio mal, um gênio ou algum outro personagem? É que é uma história bem complexa. Não é bem isso, mas tem bastante desta coisa de um personagem mau. Nossos jogos não são muito baseados em bem e mal, é mais dilemas assim. É bem mais isso.

*E:* Tem coisas que vocês ainda vão jogar?

Não, é que daí eu teria que explicar toda a história desta aventura basicamente que ia demorar umas 2h.

*E:* Me falaram que existia e poderiam me passar alguma coisa escrita...

Esta coisa de escrita é que chegou 1 ano da aventura, mais ou menos na metade ele [o narrador] entregou todas as folhas que ele tinha escrita e falou "Podem ler o que vocês devem se lembrar disso daí". Só que a gente leu tudo aquilo e não conseguia resolver, não adiantou ver isto ou aquilo e nada.

*E:* [explicação sobre o sentido da entrevista] Deixa eu entender, antes de estas cinco almas serem perdidas, o mundo estava em equilíbrio.

Já não estava, só que estava em um desequilíbrio bem pequeno, "quase controlável". É que é assim. O mundo inteiro desta história é baseado no sonho do dragão. Existe um dragão que dormiu e sonhou, e como o dragão é "Pura magia", o sonho dele criou e materializou todos os mundos. Então caso haja um desequilíbrio muito grande, é como se fosse um pesadelo para o dragão, então o dragão pode acabar acordando. Caso o dragão acorde, todos mundos são destruídos. Isto é uma coisa que só no final da aventura você vai acabar descobrindo. Existe o guardião dos sonhos do dragão. Este guardião tem acesso direto ao sonho. Então ele pode, ele tem uma sala na qual existem vários portais e em cada um desses portais ele tem o poder de modificar o sonho do dragão em alguma coisa ou visualizar alguma coisa ou entrar em alguma parte do sonho do dragão. Este guardião antigamente era um ser imortal, o nome dele era imortal. Até que ele resolveu achar um substituto, daí deu uma confusão, acabou vindo um e outro e acabou dois ganhando da imortalidade para cuidar do sonho do dragão. Estes dois que ganharam, um deles tinha sido... Tinha acontecido um monte de coisa e daí volta o tempo, anda de novo e a volta mais um pouco, deu um monte de confusão e acabou que estava no mesmo corpo da pessoa, um mago e um demônio que tinha o poder de aprisionar almas e um avatar (o deus da vida). O avatar é a personificação do poder de um deus, o deus da vida tem vários poderes como um deus. Então ele queria um ser que fosse assim como um braço dele, ele tem todo o acesso àqueles poderes divinos. Ele faz tudo aquilo... O outro, que era o irmão desse cara, tinha ganho o direito de ser o novo guardião. Estes dois que eram humanos e que acabaram ficando

imortais são duas causas do desequilíbrio. De repente eles estão lá, eles não morreram como deveriam morrer e as almas deles não voltaram para a torre. Só que eles não se dão conta disso. O objetivo final da aventura é a gente descobrir que eles são a causa do desequilíbrio e fazer com que eles... Retornem ao equilíbrio.

*E:* Eles são dois, daí tem os jogadores, vocês, por exemplo, estavam em 5...

Cada jogador teria que achar uma folha e daí o grupo teria que achar o par de luvas que poderia ler uma folha por vez. Cada um ia estar incorporando um desses campeões ou heróis que foram mortos. Qual seria o "objetivo" de achar isto daí? Seria achar cinco almas que estariam perdidas para incorporar os personagens e estes não morrerem durante um tempo. No começo eles não sabiam onde tinham vindo, porque eles tinham acabado de ser criados daquela maneira, sem alma e sem nada. Era um corpo e que andava e fazia tudo, mas não tinham alma. Então, eles tinham que achar estas folhas, achar as almas, colocar as almas dentro do próprio corpo para poder morrer. Daí as almas seriam libertadas e voltariam para a torre. Este é que era o plano do guardião, só que os personagens acabam revirando tudo que dando aquelas voltas na aventura e acabam e eles se salvando também.

*E:* É uma aventura bem longa então. Vocês jogaram neste pedaço da aventura durante uns dois anos.

Este foi um resumo, "resumidíssimo" assim.

*E:* Eu estava conversando com outros integrantes e nesta época ele me falou que vocês eram um grupo fechado de amigos. E aconteceu uma fatalidade neste tempo.

Na verdade, foi um pouco antes... Da Mariane (noiva do Rogério - pseudônimo).

*E:* Ela era noiva dele, e me falou que teve um acidente. Ela era a chegada com vocês?

Ela chegou a jogar o *live* com a gente. A gente jogava *live* aqui no salão, passava a noite jogando, daí subia aqui. O pessoal que sobrou, vinha aqui para casa, quem estava junto.

*E:* Ela era uma amiga do grupo de vocês. Como foi para o grupo desta fatalidade que aconteceu?

É que é assim, grande parte do grupo não era muito chegado, mais conhecido do que amigo. Para falar a verdade, eu era amigo do Rogério e ela eu conhecia porque estava junto, não era amigo assim. Eu, particularmente, tenho uma ligação bastante forte com este tipo de coisa. Eu sinto a morte de uma pessoa, mais pelas pessoas que estão em volta do que pela própria pessoa. Às vezes a morte é quase um retorno ao outro lado. Às vezes para o próprio espírito, para a própria pessoa que morreu não é uma coisa assim... Sempre que acontece alguma coisa desse tipo, eu tento dar o maior apoio possível.

*E:* A questão é a seguinte, o grupo sentiu essa fatalidade?

Na verdade, eu, particularmente, senti bastante porque coisa de um ou dois anos antes tinha acontecido a mesma coisa com uma prima minha. Daí eu resolvi conversar com ela e sabia bem o que tinha acontecido ali. Mas, uma grande parte do grupo acabou nem tomando conhecimento, o pessoal nem fez muita questão de espalhar. Tiveram várias pessoas que foram no enterro prestar solidariedade, apesar de que do pessoal do rpg que foi, eles nem saberem quem era a família dela. Eu particularmente não conhecia ninguém, apenas o Rogério.

*E:* Depois que aconteceu esta fatalidade, vocês continuaram jogando rpg? Bom, foi um pouco antes, daí como foi jogar esta aventura? Praticamente, a gente jogou normal.



*E:* Duas vezes por semana.

Olha, foi um tempo depois. Agente estava jogando, acho que acabou de jogar, alguma coisa assim, a gente jogava... Eu comecei a jogar em 97, daí em 98 a gente estava jogando esta aventura direto.

*E:* Ah, então você começou em 97 para 98.

Em 98, que estava mais folgada a faculdade, a gente estava jogando direto assim.

*E:* [cálculos]

Aquilo aconteceu em janeiro de 99.

*E:* Então vocês já estavam jogando esta aventura.

Sim, mas a gente, mas a gente passou um tempo sem jogar, às vezes brigava e ficava um mês sem jogar e daí voltava.

*E:* [explicação].

Ela, eu acho assim, mal e mal acabou jogando rpg com a gente. Não chegou a jogar muito. Eu particularmente não acredito que exista a menor possibilidade de [ o rpg] ter influenciado ela em alguma coisa. De situação, de o pessoal dar apoio. Este tipo de amizade, eu acho que você acaba dando um apoio mais setorial. Você vai dar apoio daquele determinado, naquele tipo de situação. Por exemplo, eu tenho um amigo de faculdade e morreu uma colega que namorava um colega seu. Você vai lá e dá o apoio dentro da faculdade, não tão fora... Ou no caso, entende? Então, dentro do rpg, você vai lá. Porque cada... Enquanto você está jogando rpg você não está lembrando de nada. Você acaba entrando assim, tenho uma imersão do personagem, na situação e pronto. Não sei, eu particularmente tentei dar o maior apoio para o Rogério, como um amigo. Ele já é um amigo que extrapolou um pouco o rpg. É meu padrinho espiritual [explicação sobre a religião de ambos]. Cada personagem tem um pouco de você mesmo e você sempre acaba pegando pouco do personagem.

*E:* [a explicação sobre o objetivo da pesquisa e o grupo de jogadores].

Têm... É que eu sou "pacifista por natureza". Eu não gosto e não consigo me sentir bem fazendo um personagem que saia distribuindo bordoadas para todo mundo e também fazendo isso ou aquilo. Tem gente que já gosta, a maior parte dos jogadores gosta. Eu vejo assim, por dois amigos meus que jogam rpg e começaram, praticamente eu levei eles para o *live*. Os personagens deles são sempre assim, um deles adora fazer um personagem poderoso que dá porrada. Outro adora fazer um personagem que seja, que vá destruindo assim no papo... Perdi o fio da meada.

*E:* Deixa eu ver se eu encaminho. Estes personagens que marcaram você... De modo mais geral, que você acha que você aprendeu com o rpg, jogando rpg, o que você desenvolveu ou aprendeu?

... Têm coisas assim que não é bem, que eu particularmente penso que não foi o rpg que me ensinou, mas são coisas que eu redescobri com o rpg, através dele. Foi alguma coisa assim tipo de equilíbrio entre características. Às vezes, por exemplo, você pode ser muito paciente com alguma coisa e muito impaciente com outra. Assim, você tem que aprender a fazer aquele balanço para chegar em um meio termo.

*E:* Como que o rpg te ajudou a redescobrir isto?

É que é assim, dentro de um personagem você tem que pensar em dois aspectos: aspecto positivo e negativo. O aspecto de qualidades e de defeitos do personagem, então você acaba

trazendo isto daí e acaba fazendo, você acaba repensando seus próprios defeitos e as suas próprias qualidades. De repente, às vezes você acaba fazendo um personagem, por exemplo, que se fia muito tenho um determinado aspecto. Que tem, sei lá, o pessoal faz o personagem super herói que tem um raio que é muito forte e tem só aquele raio. E de repente, aparece um outro personagem que é imune àquele raio. Este personagem vai estar completamente estropiado porque ele era um único, ele era bom apenas em um único aspecto. Então a partir do momento que você vai dando aquele *spread* de qualidades, vendo estas próprias qualidades e defeitos, você acaba contrabalançando eles melhor.

*E:* Você pode dar um exemplo disso, ter um personagem seu no qual você percebeu esta situação de você conseguiu trazer para você?

Teve uma aventura em que estava todo mundo fugindo de um javali. Tinham dois javalis que estavam matando todo mundo. O javali no AD&D é colocado como um animal muito forte e feroz, e um personagem básico assim acaba sendo difícil. Os caras foram e subiram em uma árvore, o javali ficou ali embaixo esperando eles descer ou tentando pular para tentar pegar eles. Não tinha o que fazer, e de repente um cara abriu a mochila e tinha uma panela e uma corda. Ele fez o que? Ele amarrou a panela na corda e começou a dar panelada no javali de cima da árvore. Então é uma coisa assim, a adaptabilidade acaba trazendo várias... Não sei se você pegou o fio... Às vezes tem uma coisa que você nem imagina ou não tem a menor utilidade. Arame de fechar pacote de pão, às vezes você pode pegar este arame e fazer uma coisa completamente diferente que você nunca ia imaginar que aquilo ali traz algo. É que eu não sei, não lembrei de nada específico assim.

*E:* O fato de você trabalhar com algum personagem te ajudou a obter maior equilíbrio em alguma característica específica de sua personalidade?

... Eu não vou dizer assim um personagem específico, mas pensando de uma forma "rpgisticamente" assim. Uma vez a gente juntou os amigos e que começou a fazer os personagens da gente mesmo. Então a gente acabou chegando a uma discussão bem interessante, que um amigo nosso dizia que tinha uma aparência 4 e todos os outros diziam que ele tinha a aparência dois ou o cara que dizia que ele tinha inteligência 3 e o pessoal dizia que ele era mais inteligente, ou que o cara tinha força tanto eu pessoal achava que ele tinha menos, coisas mais ou menos assim. E assim a gente foi lapidando os personagens, é que às vezes a gente não vê a gente mesmo e a gente só vê as coisas dos outros. A gente vê as próprias qualidades e não vê os próprios defeitos ou vê com os defeitos dos outros e não vê as qualidades.

*E:* E o rpg ajuda...

É, uma das coisas que, eu já pensava assim e com o rpg isto se tornou uma coisa mais palpável. Não existe nada assim que seja só boa ou só ruim, existem coisas que são... Tudo tem um equilíbrio, não vai existir uma pessoa que seja ruim em tudo e nem uma pessoa que seja boa em tudo, que consiga ter um bom desempenho em todas as áreas ou mau desempenho em todas as áreas. Sempre vai existir um equilíbrio em tudo isto daí.

*E:* Teve alguma situação de jogo que permitiu ver melhor isto ou perceber você mesmo melhor ou alguma característica tua melhor?

... Para falar a verdade eu não sei assim de repente. Normalmente eu paro, depois que as coisas aconteceram é que eu vou parar para pensar. De repente assim, alguma situação dessas do rpg que eu esteja pensando gera um monte de outras coisas que acabam tendo uma consequência indireta.

*E:* Não é uma coisa muito direta?

Sim, para falar a verdade eu não sei não, não me recordo.

*E:* Você sente que você é uma pessoa diferente por jogar rpg, se você não jogasse rpg, você seria diferente do que você é hoje?

Se eu nunca tivesse jogado?

*E:* Sim.

... Exatamente por estas coisas, estas conseqüências indiretas assim. Provavelmente, se eu não tivesse começado a jogar rpg eu não seria o umbandista hoje, por exemplo. Então é uma coisa bem...

*E:* E alguma característica especial de personalidade, ou de habilidade você acha que ele ajudou a desenvolver ou fez você retomar?

É que é difícil saber se este tipo de coisa veio do rpg ou não.

*E:* Ele pode ter vindo ou servido para você retomar, o que chamar mais a atenção ou você gostava daquilo e o rpg te colocou em contato. O fato é que ajudou a desenvolver ou foi um meio de você exercer aquilo.

É que eu assim particularmente sempre fui assim, bem, como vou dizer, eu sempre quando ocorre que eu gosto de um assunto eu chego a fazer uma imersão gigante naquele assunto para ter um bom conhecimento dele... O rpg às vezes acaba chegando assim a trazer uma limitação em alguns pontos, te traz um malefício em outros.

*E:* Pode me falar um pouco disto?

Assim, não adianta você ser muito forte se você não tem coordenação para acertar um soco. Em conhecimento, por exemplo, matemática. Eu considero o conhecimento como uma pirâmide, à medida que você vai aprendendo alguma coisa você vai colocando um tijolinho em cima do outro até chegar no ponto que é o teu conhecimento. Só que se você aprender apenas matemática, por exemplo, você vai formar uma coluna muito alta. Chega uma hora que você não consegue ultrapassar determinada altura sem que aquela coluna caia. Então o que você tem que fazer, tem que aumentar a base da pirâmide. Você tem que ir equilibrando os teus conhecimentos. Você não pode ser muito especialista em certa coisa porque senão teu próprio conhecimento vai te derrubar, a tua própria falta de conhecimento das coisas em volta vai te derrubar daquilo ali. Então, quanto mais sólida for esta base, mais você vai conseguir subir.

*E:* O rpg te ajudou nisto?

Dá para ver bem este tipo de coisa em certos aspectos do rpg. Às vezes, teu personagem sabe uma coisinha, não sabe outra e dá para fazer uma terceira e aí vai.

*E:* Tem alguma coisa que você gostaria de falar do rpg que você acha importante?

Assim, o rpg demanda um conhecimento grande sobre determinados assuntos. Por exemplo, tem o personagem mago que mexe com as forças da natureza. De repente se tiver um bom conhecimento de física, você vai poder ser um bom personagem. Você diz: eu estou manipulando esta parede, porque eu sei que ela tem mais espaço vazio do que sólido e eu vou usar determinado poder para poder atravessar a parede. Coisa que às vezes um personagem que não tem o conhecimento específico de física ele não vai conseguir fazer. Então, às vezes, dentro do rpg, você acaba trazendo esta ânsia de conhecer outras coisas para melhorar teu próprio rpg. Melhorando teu rpg, você acaba melhorando outros aspectos.

E: Só para terminar. A aventura do Naz, vocês jogaram ela durante dois anos aproximadamente?

Foi por aí.

E: E o Rogério mestrava.

Finalização, esclarecimentos e agradecimentos.

## **Participante 2. Mauro**

E: Quando você começou a jogar rpg?

Faz mais de 5 anos já.

E: Você iniciou como?

Eu iniciei por causa do Cláudio, jogando *live* de Vampiro.

E: Mais por causa dos teus amigos?

É, a gente morava no prédio e tudo, jogava aqui no salão. A gente se reunia eu acabei jogando com eles.

E: O que te chamou mais a atenção?

É um jogo, é divertido, você interage com as outras pessoas, não é um grupo fechado tem sempre gente nova que entra. É barato também, é uma opção, se você sai na balada você gasta 20 ou 30 [reais], aqui você gasta 5 [reais] é bem em conta.

E: E da fantasia, você gosta também?

A idéia toda assim é bem legal, a Idade Média e é bem interessante para todo mundo que então os vampiros vêm dessa época e tudo. Jogava *Dark Age* também. É bem interessante esta parte. Eu achava bem interessante esta parte de voltar na história ou então às vezes de ser o super-homem ou alguma coisa assim. Joguei Gurps, AD&D, para...

E: Qual você prefere o de tabuleiro com mesa ou *live*?

Para mim acho que é que o de mesa para você poder fechar um grupo melhor, então fica mais delimitado e você consegue ter uma visualização melhor do que está acontecendo. No *live* mesmo você estando no lugar, se ele não está bem preparado, sei lá, "quero sair daqui para outro lugar", você não consegue sair da sala, você não tem como imaginar. Eu acho mais fácil na mesa.

E: Na mesa você imagina melhor?

É, às vezes até desenhando você consegue ter uma visualização melhor para você imaginar.

E: Teve algum personagem que te chamou mais a atenção que você desempenhou?

Todos os personagens. Teve cientista que eu joguei, guerreiro, mago, o vampiro. Cada um deles tinha alguma coisa de especial. Não tem nenhum que eu gostei mais dele.

E: Não tem nenhum que você tenha alguma preferência específica?

Acho que o que chama mais a atenção assim era o que eu fiz que era mais absurdo. O último personagem que eu tinha ele era um citita [tipo de personagem do Vampiro] que tinha coisa de *tremar* e coisas que só ele no Brasil inteiro teria. Então era uma coisa que

mais ninguém poderia fazer, ninguém mais poderia ter o que eu tinha. Eram alguns poderes assim diferentes.

*E:* Teve algum personagem que você ficou durante muito tempo com ele?

Eu fiquei com dois ou três personagens, dois personagens que eu fiquei mais tempo. De Vampiro. De AD&D, teve um guerreiro.

*E:* Pegando o de mesa primeiro, você jogou durante quanto tempo com ele?

Mais de um ano, durante toda a aventura.

*E:* O que ele tinha, você gostava ou não?

Era um guerreiro, a gente fez uma história tipo assim, ele era irmão de um outro guerreiro que tinha na história. Eu era irmão do meu vizinho aqui (risos). Então era bem interessante tipo ele era de uma raça diferente e tinha poderes especiais desta raça. Ele conhecia muita gente, sabia muitas coisas, tinha interesse, que não eram normalmente o dos guerreiros, por magia. Ele também era voltado para isso, eu podia voltar o personagem para uma área que eu gostava.

*E:* Alguma característica de personalidade dele em específico que você acha interessante?

Para bem, o que a gente acabou colocando nele foi esse do irmão, esse vínculo familiar. Então um protegia o outro, se alguém falasse mal do outro, falava dos dois juntos. Se um dos dois ia brigar, eles brigavam tudo junto. Esta parte da interação entre os personagens era muito boa. Fora o objetivo que todo mundo tinha que era uma aventura bem difícil, que levou mais de um ano para concluir e que só o nosso grupo conseguiu concluir.

*E:* Qual era o objetivo?

Era a aventura do Naz que o Rogério criou. Então o objetivo era equilibrar um mundo, o sonho do dragão. O sonho do dragão estava desequilibrado e o nosso objetivo era equilibrar ele.

*E:* Era justamente a aventura que eu conversei com ele. Quando ocorreu esta aventura? Quando vocês começaram com esta aventura, você se lembra?

Esta aventura a gente jogou várias vezes, porque ela era meio impossível. Então eu joguei com vários grupos e com todos os personagens possíveis nela. Só nessa vez que eu consegui porque ela era bem complexa. Normalmente em um jogo de rpg vai trocando as pessoas porque alguém não pode vir, coloca alguém diferente e nessa aventura não dava para fazer isto porque cada pessoa que entrasse era um objetivo a mais e mais difícil para gente cumprir. Então a gente acabou e só na terceira ou quarta vez que iniciou a aventura, que a gente fechou um grupo e não deixou mais ninguém entrar nem sair. Só assim que se desenrolou bem a história.

*E:* Eu estava comentando, você joga com eles desde 99 ou 98, você era bastante amigo deles. Eu estou justamente pesquisando [esclarecimento sobre os objetivos da pesquisa e solicitação de autorização que é concedida]. Estava conversando e falar o que nessa época aconteceu que uma pessoa, a noiva do Rogério faleceu, teve uma fatalidade. Você estava jogando nesta época?

Estava.

*E:* Como o grupo sentiu isto?

Foi ruim para todo mundo. O Rogério pessoalmente ficou muito abalado. Ele que era o líder do grupo e que sempre foi o mestre. Então assim, todo mundo foi no enterro dela, deu

apoio para ele e parou o jogo por um tempo. Para dar um apoio porque a gente sabia que ela era complicada. Até a situação foi bem ruim assim na época, para o Rogério este incidente foi bem complicado. Todo mundo sentiu assim, eu com ela não tinha muita ligação, jogava algumas vezes. Eu não sentia muito a situação dela, mas como me foi passada realmente foi uma situação complicada. Depois a gente conseguiu entender por que algumas coisas aconteceram. Assim, às vezes não jogava porque "Não estava no clima" e a gente foi descobrir que eles brigaram por algum outro motivo.

*E: Quando aconteceu isso vocês estavam fazendo a aventura?*

A gente estava jogando GURPS, não era essa aventura.

*E: Depois vocês começaram ela?*

Acho que foi isso, mas tem muitas coisas que ocorrem simultâneas. Têm grupos que, dependendo da possibilidade do narrador, é que o pessoal joga de segunda a segunda [explicação].

*E: Me interessa particularmente esta aventura...*

Acredito que nós começamos a ela, ou recomeçamos ela depois do incidente.

*E: Como foi jogar esta aventura?*

Ah, não sei, cada vez que eu joguei esta aventura foi bem diferente por causa do grupo que estava. Inicialmente o grupo era bem grande, com muitas pessoas que eu não conhecia e depois era aqui, com o pessoal que eu já conhecia há mais tempo. Foi tranquilo.

*E: Logo depois que aconteceu, o grupo se fechou um pouco? Como ele ficou?*

Pois é, o grupo com o qual a gente jogava esta aventura, ele foi criado entre os amigos, aqui com o pessoal que a gente sabia que ia vir, que não ia ter problema para o desenrolar da aventura. Não chegou a se fechar para os outros por causa do acontecimento para, era por causa da aventura que a gente sabia que iria exigir isto da gente. Não sei se foi por conta da fatalidade.

*E: Não exatamente por isso, mas as pessoas tendem a ficar mais próximas quando acontece algo assim, elas tendem a se unir mais...*

No jogo, acho que a gente entendeu de se fechar mais devido à complexidade do jogo mesmo.

*E: Como foi a aventura, e daí?*

Acho que ela teve um bom desenrolar porque também a gente estava mais experiente no jogo. No começo eu não sabia jogar direito e perdia bastante coisa. Então conforme a gente foi se desenvolvendo, a aventura teve um desenrolar bastante interessante.

[intervenção do Cláudio também explicando a aventura]

A gente foi criado naquele mundo. A gente não tinha se dado conta disto, a gente achou que tinha, apenas chegou lá. A gente chegou na cidade e começou a conhecer as pessoas, conhecer os segredos das pessoas, metade dos personagens da aventura tinham segredos assombrosos. A gente não sabia o que estava acontecendo e o clima era louco, cada lugar alguma coisa diferente, cada pessoa tinha uma história que ligava ela a outro, um passado esquisito. Resumindo, bem, a gente chegou e foi conhecendo as pessoas, os personagens principais da história. Era interessante, porque os nossos personagens eram os únicos que conseguiam andar de um lado para outro e então a gente acabou conhecendo todo mundo, com várias visões das pessoas. Cada cidade, eles estavam guerreando, não abertamente, mas uma produzia comida e a outra, armas. Uma não dava comida para outra e ela não dava

armas e, então uma não podia se defender e a outra não tinha comida. Então a gente acabou vendo os vários lados da história, envolvendo também os aspectos familiares. Ou Rogério colocou bem um problema que irmão voltado contra o irmão, de um amor perdido, de filho desaparecido. Então cada personagem tinha um drama familiar bem acentuado. Conhecemos também as pessoas que equilibravam o mundo, que eram as mais poderosas que eram os mitos. Só depois disto é que a gente conseguiu chegar no castelo do sonhador e que a gente conseguiu ver tudo lá. Tinham vários portais e faziam várias coisas, ir para qualquer lugar, ver com o passado e presente e o futuro, desejar coisas. Quando a gente chegou lá, tinham todas as possibilidades e depois de um ano de aventura que a gente conseguiu chegar lá e fazer as perguntas certas, ter as respostas e saber o que a gente estava fazendo.

*E: Vocês sabiam o que tinham que fazer?*

Bem dizer, a gente descobriu quando estava ali na torre, no castelo do sonhador para, que é a ligação direta com o sonho do dragão. Então quando a gente estava ali, a gente era capaz de sonhar o sonho com o dragão. Ou então o que a gente quisesse poderia se realizar e ali a gente via o que o dragão já sonhou, como que ele sonhou e por que. Então, a gente acabou descobrindo o que aconteceu, é que a pessoa que regia isto, o responsável, vamos dizer assim, ele resolveu tirar pouco de férias e colocou outras duas pessoas no seu lugar. Pensando aí no bem e no mal para cuidar disto. Como acabou que uma destas pessoas estava dominada pelo demônio, então isto causou um completo desequilíbrio. Daí começou que a torre das almas, que é para onde todas as almas vão e voltam fazendo o ciclo da vida e da morte, ela estava desequilibrada porque não tinha. Estavam faltando almas que deveria chegar e não chegaram. Que isto causava um desequilíbrio que eram as almas destas duas pessoas inicialmente e depois as nossas. Porque nós fomos criados ali para resolver um problema e criou um problema maior. A gente teve que solucionar um problema fazendo com que as pessoas chegassem ao ciclo, todas elas voltassem ao ciclo de vida e morte e não na vida eterna como estavam. Porque estas duas pessoas se tornaram eternos para substituir o outro, o regente dos sonhos. Então eles nem entravam e saíam da torre das almas. Tinham outros personagens que também estavam presos nesta briga familiar, um personagem acabou sendo preso em um lugar e ela ficava viva porque o cara que prendeu ela sabia que se ela morresse iam encontrar ela na torre das almas e ele não queria isso. Então ele deixou ela presa lá, em um lugar atemporal. Não existia tempo, estava fora e não ia para a torre. Depois as nossas almas, dos jogadores, que nós não tínhamos almas e que nós fomos criados ali para tentar solucionar este problema.

*E: Existia o fato do desequilíbrio ser causado por terem roubado cinco folhas de um grimório...*

Estas folhas seriam folhas que foram colocadas almas nelas. Então o homem que foi o responsável por todo o equilíbrio, ele criou os nossos cinco corpos para a gente adquirir estas almas e morrer. Era a idéia inicial dele, só que isto não ia a resolver o problema porque na verdade isto também estava causando o desequilíbrio, mas o que também estava causando o desequilíbrio era ele que o irmão dele e a mulher que estava presa. Ele achou que aquilo solucionaria. Ele não viu tudo o que precisava, ele só viu os pedaços.

*E: Vocês chegaram a resolver a resolver o problema?*

Nossa equipe foi a única que chegou a resolver o problema. A gente jogou durante muito tempo antes de conseguir chegar no templo dos sonhadores, que é o local onde a gente via

todas as possibilidades. Lá a gente por fazer a pergunta certa do que estava causando o desequilíbrio e ali foi dito para nós que nós éramos as almas que estavam livres daquelas ali e que não deveriam estar. Deveriam ter morrido há mais de 1000 ou 1500 anos. Neste momento eles tomaram consciência da parte deles e acabaram unindo a torre.

*E:* E os personagens do mestre?

Os personagens do mestre também se suicidaram e a mulher foi libertada para poder voltar para a torre [Cila].

*E:* Como ela foi solta?

Bom, a Cila foi solta. E existe um livro que também tem uma ligação direta com o sonho do dragão. Este livro estava em posse do irmão do noivo da Cila, o rei dos magos. E o irmão dele ficou com inveja e tinha várias coisas que ele achava que deveria ser, ficou com inveja do irmão e achou por bem que a Cila não fizesse parte da vida do irmão. Daí como ele sabia que um mestre dos magos teria contato com todas as coisas, inclusive com aquele que cuida da torre das almas, em vez de matar ela e o irmão faria com que ela voltasse, fez com que ela ficasse presa em um local onde ele não tem acesso. O poder do dragão é maior do que o poder que qualquer ser humano pode ter. Então, mesmo com o irmão dele sendo o maior mago dos planos, ele não tinha acesso, pois o dragão sonhou que ele não teria acesso lá.

*E:* Como ela foi solta?

Ela foi solta com nós exigindo que ela fosse solta, pois estávamos em um outro local junto com um sonho do dragão.[Cláudio] a gente sonhou que o mago achasse ela, desejou o fim da magia que estava prendendo ela e daí ela foi solta.

*E:* Esta foi uma história que pegou vocês bem. Até hoje vocês lembram dela (risos). Foi para uma aventura que vocês se envolveram...

Foi. Toda vez que a gente jogava, anotava tudo o que era feito no computador e lia de novo antes de jogar. Era bem fixado e os objetivos que a gente tinha, agente acabava se comprometendo em ajudar, fazer alguma coisa ou outra. Tudo classificado e colocado lá certinho, como fazer, para a gente não acabar perdendo coisas. Se a gente encontrasse um cajado que era importante para alguém ou que a gente tinha se comprometido em achar, a gente ia lá e entregava. As cinco pessoas que jogavam tinham as suas funções, um de copiar a história, outro de manter certinho a alimentação, porque tem que ter o controle da alimentação e do dinheiro que tem... Tudo isto aí estava envolvido, a mágica que perdão conseguir desenvolver na história, os dotes auditivos, os mapas de onde a gente estava, que a gente via em cada lugar. Os mapas que até hoje, o mapa principal para a história, foi um jogador de uma outra vez que jogou esta história. Um jogador que foi lá que desenhava na imaginação dele como seria, pelas indicações do mestre que desenhava o mapa. Ele, até hoje o Rogério guarda com todo o carinho. Até mandou plastificar.

*E:* É uma aventura forte...

Eu já joguei ela umas três ou quatro vezes. Eu sei de coisas que quando a gente terminou ela, a gente pensou em continuar ali ou ir para outra aventura que é mais 1500 anos para frente. A gente decidiu ficar ali porque já sabia que tinha muitas coisas ainda para explorar, lugares que a gente ainda não tinha ido e fomos saber de muitas outras histórias. Olha vão por ali que tem lugares que a gente ainda não foi, tem pessoas que agem e ainda não conheceu, uma série de coisas que a gente deixou passar e que a gente quis continuar ali.



*E:* Se pudesse jogaria novamente...

Ah é que agora estamos meio sem tempo. Nesses tempos a gente tentou voltar a jogar, jogou duas sessões para ver, acabou sendo barrado porque não deu para jogar. Um começou a trabalhar, outro voltou a estudar e daí voltou às minhas aulas e eu tive que cortar. Uma pessoa marcou outro jogo para o mesmo dia e daí a gente ficou sem dia.

[O Cláudio começou a jogar umas quatro ou cinco vezes esta aventura e chegou ao final apenas nesta vez. Relata que teve outro grupo que também conseguiu acabar, porém este grupo foi por meio da tentativa e erro enquanto que eles, foi por dedução. Este outro grupo deu uma volta grande e eles ficaram indo e vindo no mesmo lugar.]

O Rogério falou que o nosso grupo foi o único que terminou de forma consciente, outro acabou sem saber o que estava fazendo, como se apertasse um monte de botão até achar o certo. O nosso foi o grupo que acabou consciente.

*E:* É uma situação então que marca vocês, que é legal...

Até hoje a gente relembra, às vezes alguém fala alguma coisa e a gente fala para não se preocupar que quer só bater três vezes, quer falar só três vezes o Naz que ele aparecia e daí você ficava na mão dele. Ele fazia você pensar e era bem complicado, então bate três vezes quando era o problema. Então quando a gente encontra um obstáculo, fala “o sonhador que sonha o sonho do dragão”, só a gente tinha uma ligação direta com o dragão, só a gente matou o Naz, só a gente conseguiu... Se o Josias que matou o Naz, então bota o nome de Josias [no personagem] para todo mundo saber que foi a gente (risos).

*E:* [conversas sobre os relatórios da aventura]

O nome da aventura que se chama “o príncipe e o demônio” que a menor parte da história é sobre isso. É uma aventura bem longa. “O príncipe e o demônio” é só a primeira parte. A gente chegava e a primeira coisa que a gente descobriu era o príncipe e o demônio. Era um demônio menor que atacava o vilarejo em que a gente chega. Então a gente tinha a idéia inicial e matava os demônios. Depois a gente foi vendo que a história ia mais para frente. Quem desenvolveu foi o Rogério. Ele estava um dia sem ter o que fazer e daí pegou papel e começou a escrever e criou esse texto. Ela é bem complexa mesmo. Tem um irmão que está brigado, de Silas tem 3 Silas, era com z, com s e ç. Para a gente poder diferenciar, a gente escrevia diferente. Tinha uma que estava presa no tempo, tinha outra que tinha mudado o nome. Até a gente descobrir quem era quem de verdade e ligar a história de uma pessoa para saber que ela escondia tal coisa da família, por exemplo. Que não eram as mesmas pessoas, demorou muito.

*E:* Era um trabalho de envolvimento. O Cláudio comentou que vocês se envolviam...

Sim, porque três jogadores moram aqui no prédio mesmo. Então vinha todo mundo aqui na casa do Cláudio e ficava discutindo o que tinha feito, o que não tinha, o que tinha falado cada personagem, porque achar, de que sabia que tinha tal coisa e por onde não sabia, se ia ter algum item de alguém ou não, se e ia ter que matar algum personagem ou não, com o que discutir. As coisas eram bem planejadas.

*E:* Esta aventura, você sente que ela te trouxe alguma coisa ,você aprendeu uma coisa com o teu personagem ou com ela?

Para a gente dizer assim eu acho que é meio complicado. Eu não saberia dizer assim, “É tão coisa aprendi com esse”. Saber dizer assim eu não sei, com certeza acrescentou alguma coisa, mas não me vem à cabeça nada.

*E:* Claro, então vou fazer uma pergunta que modo geral. Você jogou bastante rpg durante um tempo. O que você acha que rpg ajudou a modificar ou desenvolver em você?

A pergunta melhorou bastante. Acho que ajudou bastante a melhorar o relacionamento, e a postura com relação à voz, consigo falar mais calmo. Principalmente que você consegue lidar melhor com as pessoas, tudo coloquei envolve isso, a postura, o jeito de falar. Entram no jogo a gente via que chegar para uma pessoa de falar de uma maneira mais grosseira era aceitável e para outras pela certeza de morte. Então a gente acabava se reprimindo um pouco.

*E:* Isso o ajudou de um modo geral a identificar...

Você aprende a identificar o melhor jeito de falar com as pessoas, a identificar cada tipo de pessoa.

*E:* O que mais você acha que lhe ajudou?

Imaginar as coisas. Tem muita coisa que... A sua imaginação vai a mil quando você está jogando. Desde quando você começa a montar o personagem e não sabe nada, você já começa a imaginar se eu vou voar, fazer isto ou fazer aquilo, dependendo do jogo e do personagem. Tem muita coisa de história que eu aprendi porque a gente. Fiquei lendo enciclopédia um tempo atrás para fazer o prelúdio de um personagem, isto é, a história inicial de ele. Cheguei a pegar a história egípcia para ver os reis que foram do Egito para poder a história ficar bem. Procurei na Internet e de tudo para montar o prelúdio dele.

*E:* Me diz uma coisa... Todo mundo diz que as pessoas colocam um pouco de si no personagem...

Não só colocam um pouco de si no personagem, como também colocam o que gostariam de ser no personagem.

*E:* Você pode falar um pouco disso?

Olha acho que a pessoa vaidosa vai querer colocar seu personagem mais bonito.

*E:* Você pode falar de você, você montou o personagem, você percebeu?

Eu sempre fazia um tipo calmo assim, nunca fui o mais afoito no grupo. Às vezes alguma coisa a gente tomava partido ou a iniciativa, mais pela por conta do grupo. Eu tentava me juntar...

*E:* As pessoas colocam aquilo que elas gostariam de ser...

Desde criança as pessoas se imaginam como super homem. Então, que legal, vou poder voar daqui para onde quiser. Esta é uma coisa que eu acho que todo mundo faz. Quando tem a possibilidade e acha interessante vai e coloca.

*E:* Algum jeito diferente de ser que você colocou, de ser um galã de novelas, de ser um cara muito forte, alguma característica ou capacidade muito grande?

Acho que tem, porque a pessoa dependendo do jogo, ela pode dizer que vai fazer isso e colocar isso na planilha. Quando o mestre pede para interpretar, para agir daquela maneira, ele vai lá e não consegue.

*E:* Nos personagens que você fez, você chegou a perceber que colocou algo que você gostaria de ser ou acentuar alguma coisa?

Eu não sei, muita coisa a gente gosta, porque faz o que é necessário. Uma coisa que eu nunca fui é briguento. Meu personagem no Vampiro era um *brujah* [tipo de personagem do Vampiro] que por qualquer coisa brigava. Então ele tinha só potência, se olhasse para um

cara já estava batendo nele. Então é isso que o meu personagem que está fazendo. Eu sei que na minha vida e eu nunca vou agir assim.

*E:* Completamente oposto...

Tem vezes que eu penso que eu vou dar um soco nesse cara. Fico um pouco com raiva isso aí e se eu quiser dar um soco vou pegar este *brujah* e encher ele de bordoadas (risos) até ele cair...

*E:* Você prefere jogar AD&D ou Vampiro?

Depende muito da história. Gosto bastante de jogar AD&D, porque é em um mundo diferente e tem a magia e tudo. No Vampiro não, há um mundo Vampiro só à noite. Acho que o mundo Vampiro restringe um pouco. Em contrapartida, eu acho que eu jogo melhor Vampiro que foi o que eu comecei a jogar e me acostumei mais. Então, eu acho que o meu favorito é AD&D que eu sempre gostei mais.

*E:* Você acha que você seria uma pessoa diferente se você não jogasse rpg?

Muitas pessoas que eu conheci, o pessoal do rpg. Então é um pessoal que eu tenho uma amizade muito grande e tudo. Acho que aprendi a ser mais tolerante com as pessoas, compreender melhor as pessoas, as dificuldades que cada um tem, talvez uma coisa ou outra não faça parte da nossa vivência ou do cotidiano assim. Então, eu achei bem interessantes. Tinham algumas pessoas que iam lá, que faziam faculdade ou tinham que trabalhar e como eu era bem mais novo, nunca saía com ninguém que tinha que trabalhar. Não podia por causa de família. Tinha mulher e filho. Este tipo de coisa deu um contato diferente. Eu não estava acostumado. Acho que isto aí.

*E:* De jogar, por exemplo, de fazer o teu personagem que gosta de ser bem agressivo...

Eu acho para mudar a personalidade, eu acho que não.

*E:* Muitas vezes alguma coisa que aconteceu no rpg serviu para dar um toque do que estava acontecendo...

Acho que tem muita coisa, principalmente em Vampiro e o que o Rogério faz no AD&D é muito conflito que tem entre as pessoas. De um esconder uma coisa e o outro, outra coisa. Isto aí, eu sempre fui muito desligado nisso. Eu me tocava desde quando se a pessoa falava alguma coisa. No rpg você começa a ficar mais ligado nisso para não falar tanta bobagem. Às vezes você fala uma coisa que, "eu até nem lembro disso", você fala para não ofender e às vezes ofende em alguma coisa sem saber disso. Isto é uma coisa que eu nunca me toquei. A gente aprende a se ligar mais nestas coisas. Lá, [no jogo] as coisas são amplificadas, o cara tem o poder para me destruir e fazer coisas. Então a gente aprende a prestar mais atenção nisso. Isto eu levei, prestar mais atenção no que eu vou falar para as pessoas. Não dar muita mancada, não falar bobagem. Não para a ofender, mas que às vezes deixa a pessoa magoada por causa daquilo.

*E:* Então o ajudou nisto...

Ajudou, eu acho que a me tocar mais porque eu sempre fui meio desligado com as coisas. Falar bobagem. Isto mostra para eu dar um tempo antes de falar.

*E:* Você nasceu em Curitiba?

Nasci e morei a vida acho inteira aqui no prédio.

*E:* Você quer falar alguma coisa a mais do jogo?

Eu sempre gostei do rpg e tinha uma época que eu era viciado assim. Tomar mais cuidado para não deixar ele barrar outras coisas como trabalhar e a família.

*E:* Teve uma época que você jogou muito rpg então...

Jogava bastante. É que o jogo a gente sempre jogava à tarde. E isto lá em casa eram uma problemão porque jogar até meia noite ou uma ou duas da manhã. Ainda hoje eu vou dormir meia-noite todo o dia praticamente. Eu tenho aula de manhã e à noite. Então eu chego da aula dez e meia ou 11h, vou comer alguma coisa e tomar um banho já é meia-noite. Então vou dormir meia-noite ou 1h igual, mas antes era por causa do jogo. Por causa do jogo era inconcebível, e para acordar às seis e meia que eu tenho que acordar todo dia. Então atrapalha o sono, eu não durmo direito e durmo na aula. Isto é uma bobagem que eu acho que eu fazia, em vez de cortar eu me empolgava ia além do que deveria. Faz cinco anos, eu tinha 17 anos.

*E:* Foi durante quanto tempo?

Durante um ano eu joguei bastante, mas mesmo assim eu parei com o jogo completamente para o vestibular. Em vez de jogar eu ficava estudando.

*E:* Você leva com quem você começou a jogar bastante e o que atrai tanto?

Era divertido, o jogo é interessante. Então a gente ia jogar. Aconteceu depois que a gente começou a ficar bem debilitado. Porque no começo o Rogério estudava só de noite, cada um tinha um horário diferente, então cada um queria jogar fora do seu horário. Eu queria jogar mais cedo, para mim era melhor e eles queriam jogar mais tarde. Cada um com a sua rotina.

Término da entrevista com agradecimentos e comentários finais.

## **Anexo 7 – Opinião do pastor internauta**

O rpg (Roleplaying games) é um ato de interpretação, trata-se de um jogo de interpretação com regras, utilizando-se a imaginação aliada à regras pré-existentes, e que tem escravizado muitas pessoas, principalmente os jovens.

Desde os tempos mais remotos da nossa civilização, o homem sempre tentou escapar, fugir da realidade, pois o irreal, o mundo invisível sempre o motivou, principalmente quando há mistérios, lendas, superstições. Brincar esta é a palavra chave, não se comprometer inteiramente, sem compromisso, competição, quantos brincaram com vidas humanas, no Coliseu Romano, nos Campos de Concentração, na antiga Babilônia, hoje ainda se vive assim, fugindo da realidade, não encarar a vida real, é mais fácil jogar do que respeitar o pai a mãe, é mais fácil jogar do que trabalhar, labutar. Sair da realidade, esta é a moda, não assumir, se render, assim foi e assim sempre será? Não ! isto pode ser mudado.

No Jardim do Éden, o Diabo propôs um jogo : vamos brincar de ser deus ! vamos sair da realidade e nos envolver com os mistérios, o além, sair dos limites, “viajar”, vamos mandar!, porém precisava de participantes, alguém para dominar, pois jogar sozinho é chato ! e sabendo que as pessoas são motivadas por palavras e pelos olhos, disse : Venha, você será igual a deus ! imediatamente Eva aceitou o jogo e conseguiu um parceiro, Adão, mas não sabiam que aceitando o jogo eles seriam sempre perdedores, fantoches, pois o jogo quando é em campo neutro há chances para os dois jogadores ganharem, mas o campo, a torcida, as leis, tudo pertencia ao adversário o diabo !

Hoje não é diferente o rpg (Roleplaying games) ato de interpretação, trata-se de um jogo de interpretação com regras, utilizando-se a imaginação aliada à regras pré-existentes, quem faz hoje o papel de Satanás !? quem são os seus fantoches !? o rpg não é apenas um jogo, é um envolvimento macabro, uma ligação com as trevas, sem limites, onde os jovens, produtivos por natureza, inteligentes, cheios de vida e força ficam presos, submissos ao (game master), mestre, storyteller ou narrador ou mesmo submissos á aquele que esta por detrás do (game master), o master muitas vezes impõe seus credos e pecados sobre os fantoches, digo jogadores. O envolvimento é tanto, que mesmo após o jogo ou depois de uma pausa, que pode levar desde horas à dias, os participantes agem, falam como se fossem o personagem que haviam interpretado, e pior, continuam submissos ao (game master) que lhes impõe seus caprichos ! É parece que o corpo cresce... mas a mente continua a mesma, desejando ser o que nunca conseguiriam, as crianças desejam ser o super-homem...os jovens também, mas numa outra realidade.....

Muitos jogadores do rpg, para se ter uma interpretação mais real, se vestem, se maqueiam, e até se drogam “liberando” seu personagem ! agulhas infectadas, seringas usadas por todos comprometem mais e mais os jogadores, prostituição, leviandade, são os pilares, para os participantes, vale tudo ! tudo mesmo ! talvez um moço “enrustido” ( linguajar dos GLS que quer dizer : é efeminado, homossexual, mas tem vergonha), sendo personagem no rpg, se libera e apresenta sua opção homossexual durante o jogo ou mesmo depois, ou vice-versa, o rpg tem se

demonstrado forte, no sentido de liberar as “fantasias” das mentes dos seus jogadores , pode ser que a moça tenha a fantasia de ser uma prostituta no rpg esta fantasia é liberada.

O interessante de tudo isto é a grande pergunta: Porque as pessoas sentem forte desejo para o imoral? O depravado? O sujo? O “liberal”? soltem suas fantasias.....expõem o seu interior, o que você realmente são, Isto prova que por trás do (game master) a um ser maligno, dominando as mentes e impondo suas regras sobre seus fantoches, digo jogadores !

Dizer que o rpg é inocente....é o mesmo que dizer : Uma torre de alta tensão não oferece perigo algum ! Não que o rpg seja a torre, mas o instrumento que conduz, é que as mentes das pessoas tem uma força tremenda, que dominadas negativamente podem levar à destruição, mortes.

O rpg aprisiona seus jogadores por meio da bruxaria, magia negra ( Dt 18:9-14), mentira (João 8:44), traição, e toda sorte de engano “O que usa de engano não habitará em minha casa; o que profere mentiras não estará firme perante os meus olhos” (Slm 101:7).

“ Não porás, pois, uma abominação em tua casa, para que não sejas anátema, semelhante a ela; de todo a detestarás, e de todo a abominarás, pois é anátema ” ( Dt 7:25-26).

Psicologicamente falando o RPC causa uma série de problemas psíquicos, isto é mentais, e muitos outros distúrbios quanto o comportamento moral, não há limites.

Resultando :

- ? Fuga da Realidade;
- ? Desrespeito à Família;
- ? Desacato às autoridades;
- ? Rebeldia;
- ? Leviandade;
- ? Promiscuidade;
- ? Perversão sexual.

Existe cura ? Existe Libertação ?

**SIM, HÁ CURA ! LIBERTAÇÃO !**

**SE VOCÊ TEM SIDO VÍTIMA DO RPG, SIGA ESTES PASSOS :**

1. Agora mesmo peça ajuda ao Senhor Jesus Cristo, está escrito: “Se pois o Filho (Jesus) te libertar, verdadeiramente serás livre ” , clame por socorro, peça libertação !
2. Afasta-te hoje mesmo dos outros adeptos do rpg.
3. Destrua, queime, tudo que te pertence, e que esteja ligado de alguma forma ao rpg, revistas, maquetes, personagens, tudo ! (Dt 7:25-26) O que não te pertencer, devolva imediatamente aos receptivos donos.
4. Comece frequentar uma Igreja que tem cultos de Libertação.

5. Cultive novas amizades cristãs.

6. Ocupe todo tempo ocioso, lendo a Bíblia Sagrada, ao lê-la serás purificado !

SE TENS PESSOAS NA FAMÍLIA OU AMIGOS ESCRAVIZADOS NO rpg

1. Se reúna com mais dois, e orem diariamente e jejuem, para que as vítimas do rpg sejam libertas e aceitem ao Senhor Jesus .

2. Caso a vítima do rpg seja de sua casa ou do seu convívio, não o trate asperamente, não o discrimine, lembre-se que ele é apenas uma vítima, temos que odiar aquele que está por trás de tudo isto, o diabo !

3. Num momento específico e depois de muita oração, fale do Senhor Jesus e do Seu amor, por nós.

Vítima do rpg (testemunho verídico de uma pessoa que sentiu na pele o que é ter um membro de sua família escravizado pelo rpg )

“...Tenho uma filha... tem 17 anos e terminou o colegial. Ela foi criada na Igreja comigo, porém as mudanças começaram...de doce que era tornou-se agressiva, tomou outros valores ( cigarros, bebidas, roupas um pouco indiscretas, saídas e turma perigosa) Agregou-se a uma turma de jogadores de rpg e nós nem sabíamos o que era isso, o ano virou um inferno com isto, mas ela ficou obcecada e nem eu nem meu a marido conseguimos dissuadi-la que aquele não era um bom jogo...mas o pai deixava ....então vieram muitas outras coisas que o pai deixava...até que ela em fevereiro saiu de casa, foi morar com ele depois de terem forjado documentos no Conselho Tutelar da cidade... ela.... ao jogar rpg fez pactos demoníacos e somente aprendeu e assimilou as palavras chave do jogo: MATAR, DESTRUIR, EXTERMINAR...vc já deve ter ouvido sobre um outro infeliz que veio ao mundo para MATAR, ROUBAR, DESTRUIR, não?...”

Se tens desejo de saber mais sobre o rpg.....

prafonso@portaaberta.com.br  
CPC – CENTRO DE PESQUISA CRISTÃ  
Pastor Afonso Martins F. Neto  
São José do Rio Preto-SP

## **Anexo 8 - A história de Walter Wallace e seus Filhos**

Walter Wallace era um pacato camponês do interior da Inglaterra. Ele criava seus filhos sozinho, desde que sua esposa falecera tragicamente junto ao seu mais novo filho, durante o parto. Walter lutou bravamente por todos os seus filhos, privando-se inclusive de muitas coisas para que seus filhos pudessem ter uma melhor sorte na vida. O tempo passou e seu primogênito Martin já o ajudava ativamente nas tarefas diárias e cuidava de seus irmãos.

Eram sete irmãos: Martin, cerca de seis anos mais velho que seus irmãos; seguido por James, que cuidava principalmente dos afazeres domésticos e "médico da família"; Robin, engenhoso e inventivo, ele cuidava principalmente dos projetos e manutenção das edificações de nossa propriedade; Jack cuidava, e com extrema facilidade, dos animais e ainda era o responsável pela caça; e por fim Brian, o mais forte dos irmãos, que cuidava dos serviços mais braçais, sendo o responsável maior pela lenha.

Todos os irmãos tinham uma sensação estranha e que não entendiam direito quando algum deles estava em perigo, machucado ou mesmo preocupado. Sensação esta que não controlavam.

Porém um dia Martin sumiu. Ninguém sabia onde ele poderia estar. Havia saído para uma festa na vila mais próxima e não havia voltado. Era época da colheita e Walter precisava mais do que nunca da ajuda de Martin. Notando a preocupação de seu Pai, todos os filhos restantes, mesmo os mais novos, ajudaram ativamente na colheita e esta havia sido uma das maiores da história. Mesmo após um tempo, os irmãos ainda sentiam que Martin estava "vivo", diferente, mas "vivo". Sentiam também a angústia dele que parecia ser prisioneiro.

O tempo foi passando e Walter começou a ausentar-se em demasia à noite e por vezes voltava bem machucado. Ao ser indagado por seus filhos, que a esta altura já geriam a propriedade quase sem a necessidade de seu pai, Walter sempre desconversava, dizendo que não era do interesse de seus filhos o que fazia à noite. Por cerca de cinco a seis anos suas saídas noturnas ficaram cada vez mais freqüentes e demoradas. Por vezes ausentava-se por dias e voltava extenuado.

Uma noite então, após Walter ter se ausentado, a casa foi invadida por homens muito fortes e pálidos. Falavam do grande caçador e outras coisas que ninguém mais entendia. Por fim, após alguma luta foram levados pelos homens. Foram levados para um castelo onde havia mais daqueles homens estranhos. Notaram que eles estavam numa preparação que parecia dizer respeito a eles, mas não entendiam muito bem o que era. Quando o primeiro foi levado a uma sala contígua, sentiram o extremo desespero que se apossou dele, desespero este que trouxe à tona a lembrança viva da noite em que Martin desaparecera. Um a um foram descobrindo o que estava acontecendo: estavam sendo transformados em vampiros!! Passaram-se então alguns dias nos quais todos, separadamente, foram sendo instruídos em sua nova condição.

Uma noite, foram todos reunidos novamente, e foi-lhes então revelada a verdadeira história: Walter Wallace tornara-se o maior caçador de vampiros da história da região e como represália teve seus filhos seqüestrados e transformados no objeto de sua caça. Ele não mais continuaria destruindo os Kindred... Mas a que preço!!! Os irmãos Wallace perguntaram então onde estaria o seu irmão Martin. Eles nem ao menos sabiam da existência dele...



Eles então foram mandados para os mais diferentes locais do mundo. Cada um dos irmãos jurou para si mesmo que um dia reencontraria seus irmãos e viveriam juntos como uma família de novo...